

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons®

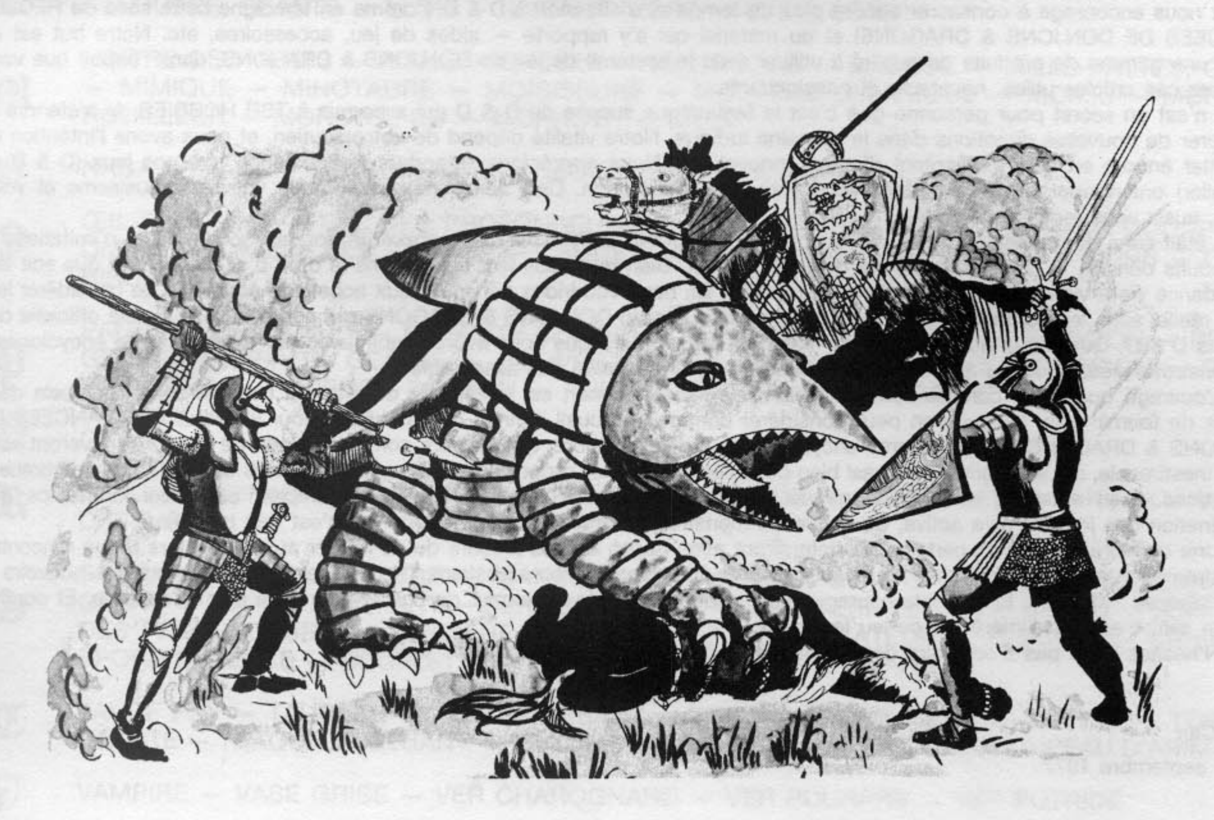
MANUEL DES MONSTRES

par Gary Gygax

Ce compendium de monstres permettra aux Maîtres de Donjon de peupler leurs campagnes de créatures légendaires et redoutables qui seront autant de défis à la sagacité des joueurs et aux pouvoirs de leurs personnages.

TSR, Inc.
Produits de votre Imagination™

RÈGLES AVANCÉES OFFICIELLES DE
DONJONS & DRAGONS™



OUVRAGE SPÉCIAL DE RÉFÉRENCE

MANUEL DES MONSTRES

4e édition, août 1979

UN COMPENDIUM ALPHABÉTIQUE DE TOUS LES MONSTRES SE RENCONTRANT DANS L'UNIVERS DES RÈGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS, INCLUANT LEUR DESCRIPTION, LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES ET LEURS CARACTÉRISTIQUES.

par Gary Gygax

Traduction française
François MARCELA-FROIDEVAL Michel PAGEL

Remerciements
Pascal D'ANTONI Michèle CHARRIER
Bruce HEARD Fabrice SARELLI

Illustrations :
David C. SUTHERLAND III D.A. TRAMPIER
Tom WHAM Jean WELLS
Illustration de couverture : Jeff EASLEY

Distribué sur le marché du livre aux Etats-Unis par Random House Inc, et au Canada par Random House of Canada Ltd.

Toute demande d'information devra être accompagnée d'une enveloppe timbrée et envoyée à : TSR inc, POB 756, Lake Geneva, WI 53147.

Imprimé en France - IGD NANCY

AVANT-PROPOS

C'est avec une certaine fierté que TSR vous présente ce troisième volume des nouvelles parutions de DONJONS & DRAGONS, le très attendu MANUEL DES MONSTRES pour les REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS.

Nous sommes très contents de ce livre - notamment à cause de sa couverture cartonnée spéciale, une « première » dans le monde des jeux et une nouvelle étape dans notre quête perpétuelle pour des produits de qualité.

Au fil du temps, la popularité de DONJONS & DRAGONS ne cesse de croître. Cette tendance est très satisfaisante pour TSR et nous encourage à consacrer encore plus de temps et d'attention à D & D (comme en témoigne cette série de REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS) et au matériel qui s'y rapporte — aides de jeu, accessoires, etc. Notre but est de fournir une gamme de produits de qualité à utiliser avec le système de jeu de DONJONS & DRAGONS, dans l'espoir que vous trouverez ces articles utiles, novateurs et passionnants.

Il n'est un secret pour personne que c'est le fantastique succès de D & D qui a permis à TSR HOBBIES de s'étendre et d'explorer de nouvelles directions dans le domaine ludique. Notre vitalité dépend de votre soutien, et nous avons l'intention de le mériter encore en vous présentant d'autres innovations. Nous apprécions l'étendue de l'audience que nos jeux (D & D en particulier) ont remportée, et comptons augmenter leur distribution. Cela serait impossible sans votre enthousiasme et votre fidélité, aussi vous remercions-nous.

Il était sans doute inéluctable que le succès de DONJONS & DRAGONS engendre un nombre considérable d'imitations et de produits dérivés, la plupart totalement dénués d'intérêt. Bien que nous leur concédions le droit d'exister (quelle que soit leur dépendance vis-à-vis de la demande du public de D & D), nous voudrions conseiller aux acheteurs éventuels de considérer leur valeur réelle, sans les confondre avec les articles portant le nom DONJONS & DRAGONS qui constituent la famille officielle des produits D & D. Quant à la qualité, qu'ils se mesurent au standard que nous avons établi (avec par exemple cette encyclopédie de monstres reliée, opposée à des compilations de mauvaise qualité mal assemblées).

L'ouvrage que voici, comme son seul volume le laisse deviner, est le résultat d'un travail considérable. Tout cela dans l'espoir de fournir enfin ce que l'on peut considérer comme le recueil définitif des monstres pour les REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS — une somme encyclopédique d'informations que joueurs comme Maîtres de Donjon trouveront sans doute inestimable, car elle comprend aussi bien des spécifications se rapportant au jeu que des détails de fond et de nombreuses illustrations. Bien entendu, aucun ouvrage de ce genre ne saurait être définitivement complet, car aussi longtemps que l'imagination des joueurs sera active, de nouveaux monstres fascinants verront le jour - et c'est très bien ainsi.

Une dernière remarque : certains MD interdiront avec raison à leurs joueurs de se référer au manuel lors d'une rencontre, la confrontation avec un monstre étant beaucoup plus stimulante si l'on s'abstient d'inventorier immédiatement ses pouvoirs et ses faiblesses - de plus, le véritable courage (sans parler du savoir) du joueur de D & D sera ainsi mis à l'épreuve. Et comme chacun sait, c'est tout l'intérêt de ce jeu fascinant...

N'hésitez donc pas à satisfaire dès maintenant votre monstrueux appétit de lecture !

Mike Carr

Le 27 septembre 1977

SOMMAIRE

A AIGLE, GÉANT — ALGUE ÉTRANGLEUSE — AME EN PEINE — ANGUILLE — ANHKHEG — ARAIGNÉE — ATTRAPEUR

B BABOUIN — BALEINE — BARRACUDA — BASILIC — BELETTE, GÉANTE — BÉLIER, GÉANT — BÉTAIL, SAUVAGE — BÊTE ÉCLIPSANTE — BLAIREAU — BROCHET, GÉANT — BUFFLE — BULETTE

C CALMAR, GÉANT — CASTOR, GÉANT — CATOBLÉPAS — CENTAURE — CERF — CHACAL — CHACAL-GAROU — CHAMEAU, SAUVAGE — CHASSEUR INVISIBLE — CHERCHE-OREILLES — CHEVAL DE MER, GÉANT — CHÈVRE, GÉANTE — CHIEN — CHIEN ESQUIVEUR — CHIMÈRE — COCKATRICE — COATL — CRABE, GÉANT — CRAPAUD, GÉANT — CRIARD — CROCODILE — CUBE GÉLATINEUX

D DAUPHIN — DÉMON — DÉVOREUR D'INTELLECT — DIABLE — DIABLOTIN — DINOSAURE (et autres monstres préhistoriques) — DJINN — DOPPLEGANGER — DRAGON — DRAGONNE — DRAGON-TORTUE — DRYADE

E ÉCREVISSE, GÉANTE — ÉFRIT — ÉLÉMENTAL — ÉLÉPHANT — ELFE — ENLACEUR — ESPRIT DES EAUX — ESPRIT FOLLET — ESPRIT HURLEUR — ETTIN

F FANTOME — FARFADET — FEU-FOLLET — FLAGELLEUR MENTAL — FONGUS, VIOLET — FOURMI, GÉANTE

G GARGOUILLE — GÉANT — GELÉE OCRE — GÉNIE DES EAUX — GHAST — GLOUTON — GNOLL — GNOME — GOBELIN — GOBLOURS — GOLEM — GORGONE — GORILLE — GORILLE CARNIVORE — GOULE — GRENOUILLE, GÉANTE — GRIFFON — GUÊPE, GÉANTE

H HARPIE — HIBOU, GÉANT — HIPPOCAMPE — HIPPOGRIFFE — HIPPOPOTAME — HOBGOBELIN — HOMME-LÉZARD — HOMME-POISSON — HOMMES — HOMONCULE — HYDRE — HYÈNE

I IXITXACHITL

J JAGUAR

K KI-RIN — KOBOLD

L LAMIE — LAMMASU — LAMPROIE — LARVE — LÉOPARD — LEUCROTTA — LÉZARD — LICHE — LICORNE — LIMACE, GÉANTE — LIMON VERT — LION — LION DE MER — LOCATHAH — LOUP — LOUTRE, GÉANTE — LUTIN — LYCANTHROPE — LYNX, GÉANT

M MAITRE DES VENTS — MANGE-PENSÉES — MANTICORE — MÉDUSE — MILLE-PATTES, GÉANT — MIMIQUE — MINOTAURE — MOISISSURE — MOLOSSE SATANIQUE — MOMIE — MONSTRE ROUILLEUR — MONSTRE SU — MORKOTH — MULE

N NAGA — NAIN — NÉCROPHAGE — NÉO-OTYUGH — NYMPHE

O ŒIL FLOTTANT — ŒIL DES PROFONDEURS — OGRE — OGRE MAGE — OISEAU COUREUR — OMBRE — OMBRE DES ROCHES — ORQUE — ORPHIE, GÉANTE — OTYUGH — OURS — OURS-HIBOU

P PALEFROI DE LA NUIT — PARASITE CÉRÉBRAL — PÉGASE — PERCEUR — PÉRYTON — PETITE-GENS — PHYSALIE, GÉANTE — PIEUVRE, GÉANTE — PIXIE — POISSON-SCORPION — PORC-ÉPIC, GÉANT — PSEUDO-DRAGON — PUDDING NOIR — PUTOIS, GÉANT

Q QUASIT

R RAIE — RAKSHASA — RAT, GÉANT — REMORHAZ — REQUIN — RHINOCÉROS — ROCK — RODE-DESSUS

S SAHUAGIN — SALAMANDRE — SANGLIER — SANGSUE, GÉANTE — SATYRE — SCARABÉE, GÉANT — SCORPION, GÉANT — SERPENT, GÉANT — SERVITEUR AÉRIEN — SHEDU — SORCIÈRE DES PROFONDEURS — SORCIÈRE DES TÉNÈBRES — SPECTATEUR — SPECTRE — SPHINX — SPORE GAZEUSE — SQUELETTE — STRIGE — SYLPHE — SYLVANIEN

T TAUPE PSY — TAUREAU — TERTRE ERRANT — TIGRE — TIQUE, GÉANTE — TITAN — TORTUE, GÉANTE — TRAQUEUR GLUANT — TRITON — TROGLODYTE — TROLL — TROUPEAU D'ANIMAUX

V VAMPIRE — VASE GRISE — VER CHAROGNARD — VER POURPRE — VER PUTRIDE

W WIVERN

X XORN

Y YÉTI

Z ZOMBIE

PRÉFACE

Les nombreuses créatures rassemblées dans ce volume ont été conçues pour être utilisées avec les ***REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS***, leurs paramètres ayant été établis pour ce jeu. Les monstres tirés de l'ouvrage original co-écrit avec Dave Arneson ont été révisés et adaptés en conséquence. Sauf indication contraire, tous les autres ont été créés par moi seul, de même que ceux qui apparurent dans *« THE STRATEGIC REVIEW »* et j'en assume l'entière responsabilité. Il me faut cependant reconnaître à leur juste valeur les contributions à cet ouvrage des personnes suivantes : Steve Marsh, créateur des monstres marins qui apparurent originellement dans *BLACKMOOR* et que j'ai radicalement remaniés dans cet ouvrage ; Erol Otus pour ses illustrations et sa réalisation préliminaires de l'anhkheg et du remorhaz, parus dans *THE DRAGON* ; Ernie Gygax pour son esprit des eaux et sa contribution au choix définitif des caractéristiques de nombreuses créatures de ce tome ; Terry Kuntz, qu'on n'a jamais remercié pour son prototype du spectateur dont une version révisée se trouve dans *GREYHAWK* ; toute l'équipe de TSR, notamment Brian Blume, Tim Kask et Dave Sutherland, que je remercie de m'avoir aidé à concrétiser ce projet ; et ma femme Mary, à qui échut la corvée de dactylographier la quasi-totalité de ce manuscrit, avec mes excuses pour les erreurs qui nécessitèrent ses corrections, et mon admiration pour s'être attelée à la tâche jour après jour. Si j'avais par hasard oublié quelqu'un dans ces remerciements, qu'il veuille bien me le pardonner.

E. Gary Gygax

NOTES EXPLICATIVES

Le terme « MONSTRE » est employé de deux manières dans cet ouvrage. Sa première et plus importante signification consiste à désigner « toute » créature rencontrée, hostile ou non, humaine, humanoïde ou animale, et ce jusqu'à ce que le groupe d'aventuriers puisse déterminer de quoi il s'agit. Dans sa deuxième utilisation, il retrouve le sens habituel : à savoir un être horrible ou malfaisant. Ainsi, un « monstre » rencontré au cours d'une aventure, s'il s'avère être un grand prêtre maléfique, est aussi un « monstre » au deuxième sens du terme. Notez cependant que malgré cette terminologie, les humains (et demi-humains tels demi-elfes, elfes, gnomes, nains et petites-gens) utilisent toujours les tables faites pour les humains lors des attaques, même s'ils sont rencontrés en qualité de « monstres ».

FREQUENCE : Ce terme se rapporte à la probabilité de voir un monstre particulier dans une région où il peut vivre. **Très rare** signifie 4 % de chances de rencontre, **Rare** 11 %, **Peu commun** 20 % et **Commun** 65 %. Ces probabilités sont prises en considération dans les tables du **GUIDE DU MAITRE,** pour les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS.**

NOMBRE RENCONTRE : Ce paramètre vous donne le nombre d'individus d'une même espèce présents lors d'une rencontre, mais n'est fourni que pour servir de guide et peut être altéré pour s'adapter aux circonstances particulières d'une aventure, si la nécessité s'en fait sentir. Il n'est en général pas recommandé de s'en servir pour déterminer la population des niveaux d'un donjon.

CLASSE D'ARMURE : Cette expression se rapporte aux différents types de protections portées par les humains et les créatures humanoïdes, à celles dues à une structure physique particulière ou une nature magique, ou simplement au dégré de difficulté de toucher une créature, généré par sa vitesse, ses réflexes, etc.

DEPLACEMENT : Ce paramètre se rapporte à la vitesse relative d'une créature, considérée comme une constante. Des vitesses plus élevées peuvent bien entendu être atteintes pour de courtes périodes, mais comme ceci est valable pour toutes les créatures, la différence entre les caractéristiques reste valable. Ces déplacements peuvent êtres divisés en périodes de temps, en ajustant simultanément l'échelle du terrain.

Deux nombres apparaissent parfois dans cette catégorie, ce qui signifie que la créature concernée possède deux modes de locomotion :

/x m = vitesse de vol
//x m = vitesse de nage
(x m) = vitesse de fouissement
*x m = vitesse de déplacement dans une toile.

DES DE VIE : Ce paramètre se réfère au nombre de points de vie qu'une créature peut perdre avant de mourir. Sauf spécification contraire, les dés de vie sont des dés à 8 faces (1-8 points de vie). Pour déterminer les points de vie d'une créature, il suffit de lancer le nombre de dés à huit faces adéquat et de totaliser le résultat de ces jets ; on obtient alors le potentiel de vie de l'être concerné. Certaines créatures n'ont pas même 1 dé de vie ; dans ce cas, la fourchette à utiliser est donnée. A l'opposé, d'autres êtres bénéficient de points supplémentaires ajoutés à leur total de dés de vie ; ceci est indiqué par un signe + placé derrière le nombre de ces dés, signe suivi des points additionnels. EX : DES DE VIE : 4+4 (ce qui équivaut à 4-32 + 4 points de vie, soit 8-36 points de vie).

POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : Ce paramètre vous indique la probabilité de rencontrer le monstre concerné à son lieu de résidence, là où il cache son ou ses trésors (s'il en possède). Un monstre rencontré hors de son gîte n'a sur lui aucun trésor, à moins de porter un trésor « individuel » ou quelque objet magique. Les personnes impliquées dans une rencontre peuvent ne pas se rendre compte qu'elle se déroule dans la tanière du monstre, au moins jusqu'à la fin de ladite rencontre.

TYPES DE TRESOR : Cette expression se rapporte à la table indiquant le nombre des divers objets précieux que peuvent posséder les monstres. Si la présence d'un trésor individuel est indiquée, chaque membre du groupe de monstres peut en avoir un sur lui. Dans le cas contraire, les trésors se trouvent au gîte, comme indiqué précédemment. Notez cependant que si une rencontre se déroule dans le repaire d'un monstre, cela ne signifie pas pour autant que les aventuriers, ayant défait l'adversaire, s'en retourneront couverts de richesses. Pour la plupart des types de trésors, il existe une probabilité que diverses formes de richesses soient présentes dans le trésor du monstre. Si d'après les tirages de dés, une catégorie d'objets précieux n'est pas représentée, alors c'est qu'elle n'existe pas ici ; et il est d'ailleurs assez fréquent de ne trouver aucun trésor (objets magiques inclus) dans le gîte d'une créature, même si d'après ses caractéristiques elle peut en posséder divers types. En outre, il doit être bien compris que les types de trésor indiqués sont valables pour un groupe de monstres moyen, comme indiqué dans le « nombre rencontré », et se comportant suivant les notes explicatives données. Des ajustements dégressifs devront toujours être effectués dans le cas où seuls quelques monstres sont rencontrés. Inversement, s'ils sont beaucoup plus nombreux que la moyenne, des ajustements mineurs à la hausse s'imposeront. Il n'est généralement pas recommandé d'utiliser la caractéristique « types de trésors » pour la détermination des richesses gardées dans un donjon par une créature. Des trésors plus nombreux d'un type donné sont indiqués par un multiplicateur entre parenthèses (x 10, etc.). A ne pas confondre avec le type de trésor X.

NOMBRE D'ATTAQUES : Ce paramètre indique le nombre d'attaques de base pouvant être délivrées par le monstre concerné, en un round de combat. Il peut être modifié par certains facteurs tels la perte de membres, l'influence de sortilèges comme *Ralentissement* ou *Rapidité*, etc. Ceci ne prend pas en compte les formes d'attaques inhabituelles ou spéciales. Des attaques multiples indiquent généralement l'utilisation simultanée de différentes parties du corps : têtes multiples, deux attaques de pattes griffues suivies d'une morsure, etc.

DEGATS/ATTAQUE : Cette caractéristique donne le nombre de points de dégâts infligés par une attaque du monstre (c'est-à-dire le nombre de points de vie retirés à son adversaire), lorsqu'elle porte. Si celui-ci emploie des armes, il est impossible de la préciser ; elle dépend alors en effet du type d'arme utilisé.

ATTAQUES SPECIALES : Cette expression désigne les modes d'attaque spéciaux, comme le souffle d'un dragon, l'utilisation de la magie, etc. Ces particularités sont amplement détaillées dans le paragraphe décrivant le monstre.

DEFENSES SPECIALES : Ce terme est explicite, et les spécificités qu'il recouvre expliquées, tout comme pour les attaques spéciales.

INTELLIGENCE : Ce paramètre se réfère à une équivalence du « QI » humain. Certains monstres sont instinctivement rusés, et ceci est pris en compte dans leur description. Les évaluations correspondent plus ou moins aux scores d'intelligence suivants.

0 Non-intelligent ou non répertoriable.
1 Intelligence animale.
2-4 Semi-intelligent.
5-7 Intelligence faible
8-10 Intelligence moyenne (humaine)
11-12 Très intelligent.
13-14 Haute intelligence.
15-16 Intelligence exceptionnelle
17-18 Génie
19-20 Supra-génie
21 + Intelligence divine.

RESISTANCE MAGIQUE : Ce paramètre indique le pourcentage de chances qu'un sort lancé sur une créature dotée d'une telle résistance n'aie strictement aucun effet. Cette probabilité est valable pour un sort lancé au 11e niveau ; elle est augmentée de 5 % par niveau inférieur au 11e et diminuée d'autant par niveau supérieur au 11e, du lanceur de sort. Ainsi, une résistance magique de 95 % signifie qu'un jeteur de sort du 10e niveau n'a aucune chance d'affecter le monstre avec un sortilège, tandis qu'un magicien du 12e niveau a 10 % de chances d'y parvenir. Cependant, même si un sort réussit à passer la résistance magique, le monstre bénéficiera encore d'un jet de protection normal (à condition toutefois que le sort en question en autorise un).

Notez aussi que la résistance magique d'une créature peut influer sur des sortilèges déjà existants, comme *Fermeture* ou d'autres, auquel cas le pourcentage indique ses chances de briser le sortilège.

ALIGNEMENT : Ce terme se réfère à la position d'une créature par rapport à la loi et au chaos, au bien et au mal ou a une neutralité plus ou moins influencée par ces derniers. Ce facteur est primordial pour déterminer le comportement général du monstre lors d'une rencontre.

TAILLE : Cette caractéristique permet de diviser les monstres en trois catégories : « P », pour ceux qui sont plus petits qu'un être humain ; « M » pour les créatures de taille humaine (1,50 m à 2,10 m; avec une constitution en rapport) ; et enfin « G » pour celles qui, d'une manière ou d'une autre, sont plus grandes qu'un humain et possèdent généralement une masse plus importante.

CAPACITE PSY & MODES D'ATTAQUE/DEFENSE : Ces paramètres se rapportent aux capacités générales du monstre dans ces domaines, s'il y a lieu.

Si nécessaire, nous avons fourni un croquis du monstre concerné. Des informations plus détaillées figurent, pour chaque créature, à la suite des paramètres expliqués ci-dessus.



AIGLE, GEANT — ALGUE ETRANGLEUSE — AME EN PEINE — ANGUILLE — ANHKHEG — ARAIGNEE — ATTRAPEUR

AIGLE, Géant

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1-20*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *9 m/144 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *Q,C (magiques seulement)*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6/2-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M (6 m d'envergure)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les aigles géants se rencontrent uniquement en des lieux proches de pics, mesas ou montagnes élevés, car c'est sur ces hauteurs qu'ils nidifient. Leur acuité visuelle est telle qu'ils ne peuvent être surpris, sauf de nuit ou dans leur nid. S'ils attaquent en piqué d'une distance de 15 m au moins, ils gagnent un bonus de +4 au toucher, infligent double-dommages avec leurs serres (2-12/2-12), mais ne peuvent placer leur coup de bec. Ils sont capables de porter jusqu'à 2000 po à demi-vitesse.

Hors de leur gîte, les aigles géants ignorent les créatures bonnes, mais attaquent tout être mauvais qui leur paraît menaçant.

Ils sont relativement amicaux envers certains elfes et nains. Ils ont leur propre langage, mais peuvent aussi communiquer par une forme de télépathie limitée. Dans leur repaire, ils se montrent toujours hostiles. S'il y a de plus des petits ou des œufs (50 % de chances), ils attaquent toute créature présente dans un rayon de 15 m. On trouve généralement 1 à 4 jeunes par nid, et un nid par couple d'aigles géants. Ils peuvent être apprivoisés ; leurs œufs atteignent sur le marché une valeur de 500 à 800 po pièce.

ALGUE ETRANGLEUSE

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *3-12*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *0 m*
DES DE VIE : *2-4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *100 %*
TYPES DE TRESOR : *J-N,Q,C (magiques seulement)*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *Voir ci-dessous*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

L'algue étrangleuse est une forme intelligente de varech tropical. Une colonie de ce végétal carnivore ne peut se distinguer d'une étendue d'algues normales. Les plants forment un ovale de 0,5 m² à 1,5 m², dont jaillissent 3 à 12 frondes de 2,10 m à 3,50 m de long. Toute créature passant à portée d'une ou plusieurs d'entre elles est immédiatement attaquée. Un « toucher » réussi signifie qu'elle a été entortillée par la fronde concernée. La victime doit alors comparer sa force à la somme de celles des diverses frondes qui l'emprisonnent (chacune ayant 4-16 points de force). Une différence en sa faveur représente sa chance de briser l'étreinte (EX : 1 = 10 %, 2 = 20 %, etc) ; une différence en faveur de l'algue, par contre, indique le nombre de points de dégâts que celle-ci lui inflige par constriction (EX : une victime possédant une force de 18 est capturée par trois frondes ayant au total 30 de force ; l'algue lui inflige donc 12 pts de dégâts). Toute créature capturée est pénalisée de -2 au jet de « toucher. Les trésors éventuels se trouvent dans le sable sous les algues, seuls restes de leurs précédentes victimes.

AME EN PEINE



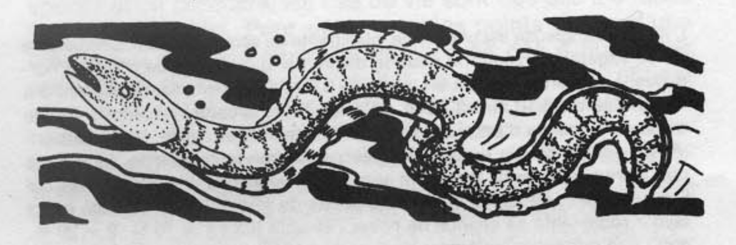
FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *2-12*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *36 m/72 m*
DES DE VIE : *5+3*
POURCENTAGE
D'ETRE AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *E*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6*
ATTAQUES SPECIALES :
Absorption d'énergie
DEFENSES SPECIALES :
Touché uniquement par les armes magiques ou d'argent
RESISTANCE MAGIQUE :
Voir ci-dessous
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les âmes en peine sont des morts-vivants semblables aux nécrophages, mais existant d'une manière beaucoup plus forte sur le plan matériel négatif. On les trouve seulement dans des endroits sombres et ténébreux, car elles n'ont aucun pouvoir à la lumière du jour.

En plus de son effet glacial (1-6 points de dommages), le toucher d'une âme en peine absorbe un niveau d'énergie vitale, tout comme celui du nécrophage. De même, elle ne peut être touchée que par des armes d'argent (qui n'infligent que demi-dégâts) ou des armes magiques (dommages normaux).

ANGUILLE

	des Algues	Electrique	Géante
FREQUENCE :	*Très rare*	*Rare*	*Rare*
Nbre RENCONTRE :	*10-60*	*1-3*	*1-4*
CLASSE D'ARMURE :	*8*	*9*	*6*
DEPLACEMENT :	*45 m*	*36 m*	*27 m*
DES DE VIE :	*1-1*	*2*	*5*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*100 %*	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*0,P,R*	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*1*	*1*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*1*	*1-3*	*3-18*
ATTAQUES SPECIALES :	*Poison*	*Décharge électrique*	*Sans*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Non-*	*Non-*	*Non-*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*P (1,8 m de long)*	*M (2,7 m de long)*	*M (6 m de long)*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*



Toutes les anguilles sont des animaux aquatiques. Elles ne se montrent agressives qu'approchées de trop près.

ANGUILLES DES ALGUES : Elles sont passées maîtresses dans l'art du camouflage, apparaissant comme un simple paquet d'algues à quiconque n'est pas un observateur minutieux. Elles vivent en colonies, partageant nourriture et habitat. Leur morsure venimeuse est mortelle, à moins de réussir un jet de protection. Une colonie d'anguilles des algues consiste en un réseau de petits trous (15 à 20 cm de diamètre), qui communiquent avec des tunnels de 1,80 m de diamètre débouchant dans la grotte commune d'environ 9 m de long, 6 m de large, 6 m de haut. Les anguilles tapissent le sol de cette caverne de petits cailloux, gemmes, pièces de monnaie et autres objets métalliques. Elles vivent en eau douce ou en mer, généralement à 7 à 12 m de profondeur. Si un intrus essaye de pénétrer dans un trou, sa propriétaire l'attaque immédiatement, avec une rapidité inouïe.

Si les anguilles détectent la présence d'étrangers, elles quittent leurs trous pour protéger la grotte où sont élevés les petits.

ANGUILLES ELECTRIQUES : On les trouve dans des eaux douces et chaudes. Elles peuvent générer une décharge électrique efficace sur 4,50 m (elles-mêmes sont immunisées à l'électricité). Toute créature présente dans un rayon de 1,50 m subit 3-24 pts de dommages ; de 1,50 m à 3 m, la décharge cause 2-16 pts de dégâts ; de 3 m à 4,50 m, 1-8 pts. L'anguille peut attaquer ainsi une fois par heure (6 tours). Les espèces marines sont deux fois plus grandes et infligent des dommages doubles.

ANGUILLES GEANTES : Elles ressemblent à des murènes, ont un très mauvais caractère et des dents redoutables. Certaines espèces (10 %) vivent en eau douce.

ANHKHEG



FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE :
Générale 2 ; Ventrale 4
DEPLACEMENT : *36 m (18 m)*
DES DE VIE : *3-8*
POURCENTAGE
D'ETRE AU GITE : *15 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18 (+1-4)*
ATTAQUES SPECIALES : *Jet d'acide*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (3 m à 6 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

L'Anhkheg, comme le ver de terre, est un animal fouisseur. Il préfère les sols riches en minéraux et matières organiques, et se rencontre donc généralement en forêt ou dans les meilleures terres cultivées. Ceci au grand désespoir des paysans, ce monstre aimant à enrichir son ordinaire minéral d'un peu de viande fraîche, humaine ou autre. Sa bouche n'étant pas conçue pour un régime carné, il broie sa proie avec ses mandibules, qui sécrètent un enzyme digestif causant 1-4 pts de dégâts supplémentaires par tour, jusqu'à complète dissolution de la victime. Une fois toutes les six heures, l'anhkheg est capable de cracher cet acide jusqu'à une distance de 9 m. Mais après avoir attaqué ainsi, il ne peut plus rien digérer durant le même laps de temps, ce qui explique pourquoi il se contente de mordre lorsqu'il n'est pas en grand danger. Un jet d'acide digestif inflige 8-32 points de dégâts, moitié moins aux victimes réussissant leur jet de protection. La tactique favorite de ce monstre consiste à rester enfoui sous 1-3 m de terre, jusqu'à ce que ses antennes détectent le passage d'une créature au-dessus de lui. Il jaillit alors du sol sous les pieds de sa proie et s'en saisit.

Description : L'Anhkheg possède une carapace chitineuse brunâtre. Son ventre est rosâtre, ses yeux d'un noir luisant.

ARAIGNEE

	Aquatique géante	Colossale	Eclipsante	Géante	Grande
FREQUENCE :	Commun	Commun	Rare	Peu commun	Commun
Nbre RENCONTRE :	1-10	1-12	1-4	1-8	2-20
CLASSE D'ARMURE :	5	6	7	4	8
DEPLACEMENT :	45 m	54 m	18 m* 45 m	9 m* 36 m	18 m* 45 m
DES DE VIE :	3+3	2+2	5+5	4+4	1+1
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	90 %	50 %	75 %	70 %	60 %
TYPES DE TRESOR :	J-N,Q	J-N,Q	E	C	J-N
Nbre D'ATTAQUES :	1	1	1	1	1
DEGATS/ATTAQUE :	1-4	1-6	1-6	2-8	1
ATTAQUES SPECIALES :	Poison	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Poison
DEFENSES SPECIALES :	Sans	Sans	Voir ci-dessous	Sans	Sans
RESISTANCE MAGIQUE :	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
INTELLIGENCE :	Semi-	Animale	Faible	Faible	Non-
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Chaotique mauvais	Neutre
TAILLE :	M	M	L	L	S
CAPACITE PSY :	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans
Modes d'Attaque/ Défense :	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans

On trouve des araignées partout hormis dans les contrées les plus froides, encore que certaines légendes fassent état d'araignées géantes blanches, à fourrure, habitant les régions polaires. Toutes sont des prédateurs agressifs : même rassasiées, elles attaquent toute créature entrant en contact avec leur toile. Elles vivent sous terre ou en surface.

ARAIGNEE AQUATIQUE : Habitante des eaux douces et calmes, on ne la trouve que dans de grands lacs. Sa toile entremêlée de végétation renferme de grandes quantités d'air. Sous l'eau, cette araignée peut courir sur le fond ou d'autres surfaces, minérales ou végétales, mais elle est incapable de nager. Elle attrape les proies passant à sa portée, leur inflige une morsure venimeuse, puis les emporte dans son nid afin de les y digérer tout à loisir. Un sas astucieux lui permet d'entrer et sortir sans occasionner de fuites d'air. Dans certains cas, des créatures aquatiques comme les génies des eaux vivent en bons termes avec ces araignées, car elles sont semi-intelligentes et peuvent être approchées si on leur offre de la nourriture. Leurs nids abandonnés forment d'excellents refuges pour les créatures respirant de l'air.

Une espèce rare d'araignées aquatiques deux fois plus grandes que celles décrites ici, peut se rencontrer en mer.



ARAIGNEE COLOSSALE : L'araignée colossale typique n'est pas une tisseuse de toile mais bien plutôt une chasseresse nomade, semblable en cela à l'araignée-loup. Certaines espèces bondissent sur leurs proies (jusqu'à une distance de 9 m) pour leur infliger leurs terribles morsures ; d'autres s'aménagent soigneusement d'invisibles cachettes, d'où elles jaillissent sur leurs victimes. Les jets de protection contre le venin des araignées colossales se font toujours avec un bonus de +1. Ces créatures surprennent leurs proies sur un jet de 1-5 (sur 1d6).

ARAIGNEE ECLIPSANTE : Bien que ces monstres soient semblables à de grosses araignées ordinaires, ils sont en fait beaucoup plus que cela : lorsqu'ils attaquent ou sont attaqués, ils sont capables de se projeter hors de phase avec leur environnement immédiat, ne revenant que prêts à délivrer leur morsure venimeuse. Les victimes subissent un malus de -2 à leur jet de protection. Hors de phase, les araignées éclipsantes sont immunisées à presque toutes les attaques ; mais le sort *porte de phase* oblige l'une d'elles à rester en phase pour 7 rounds. *Huile* ou *armure éthérées* permettent à leur porteur de suivre la créature hors de phase. Sa toile est identique à celle des araignées géantes. Ces monstres essaient toujours d'éviter les rencontres leur semblant dangereuses.

ARAIGNEE GEANTE : Ces créatures sont des fileuses de toile. Elles tendent leurs rets poisseux horizontalement ou verticalement, de manière à capturer toute créature les touchant. Certaines se tapissent au-dessus de sentiers, afin de se laisser choir sur leurs proies. La toile est aussi collante et solide que celle d'un sort de *toile d'araignée*. Toute créature ayant une force de 18 ou plus peut s'en libérer en 1 round, une force de 17 en 2 rounds, et ainsi de suite. Elle est également très inflammable. La morsure de l'araignée géante est venimeuse, mortelle pour toute victime ayant raté son jet de protection contre le poison. S'il se heurte à un adversaire qui lui est supérieur, le monstre prend la fuite, généralement pour se réfugier dans une cachette sure.

ARAIGNEE, GRANDE : Ces créatures se promènent constamment sur les murs, par terre, aux plafonds, allant et venant dans leurs toiles et en dehors, toujours à la recherche d'une victime. Il y a 90 % de chances pour qu'elles attaquent toute créature passant à moins de 9 m d'elles. Leur poison étant relativement faible, les jets de protection s'effectuent avec un bonus de +2.

ATTRAPEUR

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *9 m*
DES DE VIE : *12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *85 %*
TYPES DE TRESOR : *G*
Nbre D'ATTAQUES : *4+*
DEGATS/ATTAQUE : *Voir ci-dessous*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



L'attrapeur est un monstre intelligent, habitant uniquement des endroits sombres comme des grottes ou des cavernes, préférant à tout autre un repaire souterrain. Il modèle son corps plat afin d'imiter le sol de son gîte. Etant dur comme pierre, il est virtuellement impossible à détecter (95 %) par des moyens normaux. Il attend généralement qu'une proie s'approche de son centre (occupé par une protubérance semblable à une boîte ou un coffre), puis se referme soudain sur cette victime sans méfiance. Il commence alors à la broyer, lui infligeant par round 4 pts de dégâts, plus la valeur de sa classe d'armure. L'être ainsi emprisonné ne peut utiliser d'arme, la puissante musculature du monstre l'en empêchant. Il est étouffé en 6 rounds, quels que soient les dommages subis. Seules la mort ou la menace d'une mort certaine peuvent contraindre l'attrapeur à relâcher sa proie. Son trésor se trouve sous son corps. Il résiste bien au feu et au froid (moitié ou pas de dommages).

Description : Les attrapeurs sont des créatures amorphes, capables de modeler leur corps à l'image du sol de l'endroit où elles choisissent d'attendre leurs proies. Un spécimen de taille moyenne peut couvrir 45 m², un grand jusqu'à 65 m². Ils ont aussi la faculté d'altérer leur coloration, afin de prendre l'aspect exact du sol ou du terrain sur lequel ils s'étendent.



BABOUIN — BALEINE — BARRACUDA — BASILIC — BELETTE, GEANTE — BELIER, GEANT — BETAIL, SAUVAGE — BETE ECLIPSANTE — BLAIREAU — BROCHET, GEANT — BUFFLE — BULETTE

BABOUIN

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *10-40*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *1+1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Escalade*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (1,2 m)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les babouins sont des animaux végétariens, vivant en groupes. La tribu est dirigée par 2-8 grands mâles (+1 pt de dégâts par attaque), et constituée pour moitié de jeunes qui ne prennent pas part aux combats. Si leur territoire est envahi, les babouins tentent de repousser les envahisseurs ; mais dans 90 % des cas, ils prennent la fuite s'ils se heurtent à des adversaires déterminés.

BALEINE

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *1-8*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *54 m à 72 m*
DES DE VIE : *12 à 36*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Voir ci-dessous*
Nbre D'ATTAQUES : *1 ou 1*
DEGATS/ATTAQUE : *5-20 à 15-60 ou 1-8 à 5-40*
ATTAQUES SPECIALES : *Queue*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les baleines, grandes et petites (pour des baleines), vivent dans les océans. La plupart sont végétariennes, mais certaines sont carnivores. Ces dernières attaquent parfois l'homme (les orques le font toujours), mais toutes sont très dangereuses si on les moleste. Les carnivores donnent des coups de dents (5-20 à 15-60 pts de dégâts selon la taille), les autres frappent l'adversaire de leur grande nageoire caudale (1-8 à 5-40 pts de dommages selon la taille). En surface, elles peuvent infliger avec leur queue des dégâts valant la moitié de leurs dés de vie. Les baleines carnivores avalent leurs proies, le cachalot géant (36 dés de vie) étant même capable de gober une chaloupe, avec tout son équipage bien vivant (il n'est pas trop difficile de s'échapper, mais les sucs digestifs causent 1 pt de dommages par tour ; et si le cachalot régurgite la proie avalée vive pour cause d'irritation stomacale, il y a 50 % de chances que ce soit fait à une profondeur considérable.

L'estomac d'une baleine carnivore peut contenir des trésors. Une chance de 1 % par dé de vie du monstre est allouée à chaque type de pièce, aux gemmes, pièces d'orfèvrerie et objets magiques. On peut trouver 1000 à 3000 pièces de chaque sorte, 1-20 gemmes, 1-20 bijoux et 1-4 objets magiques. Les cachalots malades vomissent de l'ambre gris, un magma malodorant acheté 1000 à 20000 po dans une grande cité, cette matière étant utilisée en parfumerie. Une carcasse de baleine peut être monnayée dans un port, au prix de 100 po par dé de vie.

BARRACUDA

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *2-12*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *90 m*
DES DE VIE : *1-3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P à G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les barracudas se rencontrent dans les mers tropicales. Ces poissons prédateurs sont rapides comme l'éclair, passant de l'immobilité à leur vitesse maximale en seulement un round. Ils attaquent toute créature blessée, apparemment sans défense, ou de petite taille.

BASILIC

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *6+1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *F*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-10*
ATTAQUES SPECIALES : *Regard pétrifiant*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M (2,1 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Le basilic est un monstre d'origine reptilienne. Bien qu'il soit doté de huit pattes, son métabolisme lent ne lui permet que des mouvements peu rapides. Malgré sa puissante mâchoire fortement dentée, son arme principale est son regard, qui transforme en pierre toute créature de chair le rencontrant. Mais si ce regard est réfléchi de manière à ce que le monstre voie ses propres yeux, il se pétrifie lui-même. Cette action nécessite une intensité lumineuse égale à celle diffusée par une torche, et un réflecteur poli de bonne facture. Les basilics sont généralement marron terne, avec un ventre jaunâtre et des yeux d'un vert pâle phosphorescent. Ils voient à la fois dans les plans astral et éthéré. Dans le premier cas, leur regard est mortel ; dans le second, il transforme ses victimes en pierre éthérée, visible uniquement pour les créatures se trouvant sur ce plan ou capables de voir les objets éthérés.

BELETTE, Géante

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1-8*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *3+3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *15 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Succion du sang*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les belettes géantes sont des prédateurs vicieux et agressifs, attaquant jusqu'à la mort. Bien que préférant les bois, elles chassent également dans les lieux souterrains.

Non contentes de mordre, elles ne relâchent pas leur prise au round suivant, drainant le sang de leur victime, lui infligeant 2-12 pts de dégâts par round.

Capturées à mi-croissance ou avant, soigneusement dressées, les belettes géantes peuvent dans 25 % des cas être utilisées comme gardes ou animaux de chasse. Il y en a toujours au moins 4 par tanière, 2 parents et leurs petits, à 10 %-80 % de la taille adulte. Ils infligent des dommages proportionnels à leur développement.

Les peaux de ces animaux se vendent 1000 a 6000 po.

BELIER, Géant

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Charge*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (1,8 m au garrot)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les moutons géants ne se rencontrent que dans des régions de collines et de montagnes. Tous les spécimens adultes, mâles et femelles, se conforment aux statistiques ci-dessus ; mais seuls les mâles (béliers géants) chargent, infligeant par ce coup de cornes des dégâts doubles de ceux indiqués. Ces animaux ne sont généralement pas agressifs, mais s'ils croient le troupeau menacé, ils le défendront jusqu'à la mort.

Un troupeau est constitué d'un bélier, quatre brebis et des agneaux (pour déterminer leur taille, lancez 1d%, divisez le résultat par deux, et ajoutez 50 %).

BETAIL, Sauvage

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *20-200*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *1-4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Piétinement*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

On rencontre fréquemment du bétail sauvage dans les contrées peu civilisées. Il tente généralement de fuir toute menace, mais les mâles attaquent souvent (75 %) les intrus s'ils parviennent au contact de la harde avant qu'elle n'ait pu s'éloigner (voir TAUREAU). Il y a aussi 25 % de chances que le troupeau se rue droit sur eux. Si cela se produit alors qu'il n'y a pas d'abri possible (rochers, arbres, souches, murs, etc), lancez 2d4 pour chaque membre du groupe de manière à déterminer combien de bêtes le piétinent ; chacune lui inflige 1-4 pts de dégâts.

BETE ECLIPSANTE

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *2-5*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *6*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8/2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *-2 au toucher pour les adversaires*
RESISTANCE MAGIQUE : *Jets de protection comme un guerrier 12e niveau, avec un bonus de +2*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Un groupe de ces créatures n'est constitué que d'adultes. Les vibrations moléculaires de la bête éclipsante sont telles qu'elle semble toujours se trouver à 1 m (à gauche, à droite, en avant ou en arrière) de sa position réelle. C'est pourquoi ses adversaires souffrent d'une pénalité de -2 sur leur dé d'attaque, alors qu'elle-même gagne un bonus de +2 à tous ses jets de protection. Ce monstre féroce déteste tout ce qui vit, mais voue une haine particulière aux chiens esquiveurs. En combat, il fouette l'ennemi de ses deux tentacules, infligeant d'horribles blessures avec les extrémités rugueuses et cornées de ces appendices.

Description : Cette créature ressemblant vaguement à un puma est d'un noir bleuté, avec des tentacules noirs aux extrémités cornées jaune brunâtre. Les yeux sont d'un vert phosphorescent diabolique.

BLAIREAU

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *2-5*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *18 m (9 m)*
DES DE VIE : *1+2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-2/1-2/1-3*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

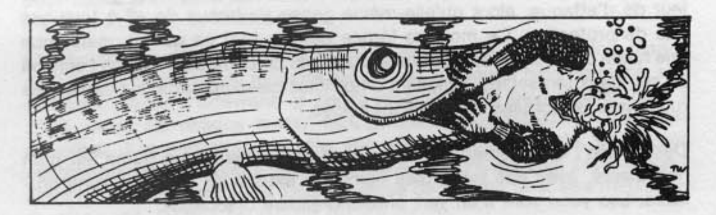
Ces animaux fouisseurs sont des solitaires. Leur classe d'armure élevée est due à leur grande rapidité. Ce sont des combattants féroces, qui défendent vaillamment leur territoire. Si on en rencontre plusieurs, il s'agit d'un couple (et éventuellement de ses petits). La peau d'un blaireau vaut 10-30 po.

BLAIREAU GEANT : Cette variété très rare de blaireau est deux fois plus grosse que l'espèce normale : Dés de vie : 3 ; Dégâts/Attaque : 1-3/1-3/1-6 ; Taille : M. Pour le reste, ils sont identiques.

BROCHET, Géant

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1-8*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *108 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *4-16*
ATTAQUES SPECIALES : *Surprend sur 1-4*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (2,7 m à 4,2 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les brochets géants habitent de grands lacs profonds. Ce sont des prédateurs agressifs, n'hésitant pas lorsqu'ils ont faim à attaquer toute créature suffisamment proche. Ils ont une excellente vision et se déplacent avec une grande vélocité, surprenant leurs proies les deux tiers du temps. Les esprits des eaux en apprivoisent souvent.



BUFFLE

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *4-24*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *5*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *1-8/1-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Charge*
DEFENSES SPECIALES : *Tête CA 3*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (1,5 m au garrot)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces dangereux animaux vivent en troupeaux, dans les plaines tropicales et subtropicales ; ils attaquent souvent si on les serre de trop près (18 m ou moins). Dans ce cas, c'est généralement tout le troupeau qui charge, un individu infligeant 3-18 pts de dégâts lors de l'impact et 1-4 pts par piétinement. Une charge doit au moins couvrir une distance de 12 m. Certaines espèces de buffles (50 %) ne sont pas agressives et s'enfuient si elles sont menacées.

BULETTE



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1-2 (10 % chances)*
CLASSE D'ARMURE : *2/4/6*
DEPLACEMENT : *42 m (9 m)*
DES DE VIE : *9*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *4-48/3-18/3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Saut à 2,50 m*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (3 m de haut, 3,5 m et + de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

La bulette (ou requin de terre) a été considérée comme éteinte jusqu'à sa réapparition récente. Cette horreur est le résultat d'un croisement expérimental réalisé par un magicien fou entre une tortue happante et un tatou géant, transfusés avec de l'ichor démoniaque. On la trouve sous les climats tempérés, se nourrissant de chevaux, d'hommes et autres créatures charnues. Elle n'aime pas les nains et évite les elfes de toutes sortes, mais apprécie tout particulièrement les petites-gens qu'elle extirpe avidement de leurs retraites. Ce monstre stupide et irrascible est toujours affamé et n'a peur de rien, aussi n'hésite-t-il pas à attaquer un groupe puissant, rien que pour dévorer un cheval ou deux. Il tire son surnom du fait que sa crête affleure souvent, car il se déplace sous terre à faible profondeur. En combat, les bulettes emploient généralement leurs pattes avant et leur gueule béante ; mais si elles sont cernées ou grièvement blessées, elles peuvent effectuer à une vitesse stupéfiante un bond de 2,50 m de haut, frappant alors de leurs 4 pattes (3-18 pts de dégâts chacune). La carapace située sous la crête du monstre, un espace de 0,2 m² à peine, est

seulement CA 6 ; lors d'un combat acharné, la bulette a tendance à hérisser la crête, exposant cette partie vulnérable. Ses yeux sont CA 4, mais sont relativement petits (un ovale de 25 cm de long).

La bulette est un monstre solitaire. Seul un couple partage parfois un territoire. Nul n'a jamais vu de petits, mais des spécimens de taille inférieure (6 dés de vie minimum) ont déjà été tués. On ne sait pas non plus exactement de quelle manière naissent ou éclosent les jeunes. Des bulettes énormes ont déjà été décrites, certaines n'ayant pas moins de 11 dés de vie et mesurant 3,50 m à hauteur d'épaule. Les grandes plaques situées derrière la tête du monstre sont très prisées pour leur utilité dans la manufacture des boucliers, un artisan nain habile pouvant les transformer en boucliers ayant un bonus de +1 à +3.

Description : Les spécimens typiques ont la tête et l'arrière-train brun-bleu, avec des plaques et des écailles allant du bleu-gris au bleu-vert. Ongles et dents sont ivoire tendre. La région entourant les yeux est marron-noir, les yeux jaunâtres dotés de pupilles vert sombre.



CALMAR, GEANT — CASTOR, GEANT — CATOBLEPAS — CENTAURE — CERF — CHACAL — CHACAL-GAROU — CHAMEAU, SAUVAGE — CHASSEUR INVISIBLE — CHERCHE-OREILLES — CHEVAL DE MER, GEANT — CHEVRE, GEANTE — CHIEN — CHIEN ESQUIVEUR — CHIMERE — COATL — COCKATRICE — CRABE, GEANT — CRAPAUD, GEANT — CRIARD — CROCODILE — CUBE GELATINEUX

CALMAR, Géant

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *7/3*
DEPLACEMENT : *9 m//54 m*
DES DE VIE : *12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *A*
Nbre D'ATTAQUES : *9*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6 (X8)/5-20*
ATTAQUES SPECIALES : *Constriction*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les calmars géants fréquentent les gouffres marins, préférant des profondeurs de -800 m ou plus. Ce sont des chasseurs agressifs, qui font occasionnellement surface pour attaquer de grandes proies (il y a 10 % de chances qu'un bateau passant au-dessus d'un calmar géant se fasse attaquer). Ils ne craignent que les cachalots, ces derniers ayant pour habitude de les chasser et d'en faire leur quatre-heures.

Le corps de ces calmars est protégé par une carapace dure, qui lui confère une CA de 3. Cependant la tête et les tentacules, non protégés, ont une CA de 7. Si ces monstres se sentent menacés, ils peuvent se propulser par « réaction » en arrière, à grande vitesse.

Lorsqu'un calmar géant passe à l'offensive il s'ancre, ou se stabilise, avec deux de ses tentacules et attaque à l'aide des huit autres. Chaque tentacule inflige 1-6 points de dégâts durant le premier round de combat où il touche ; les dommages dus à la constriction s'élèvent ensuite à 2-12 points par round. Afin de prévenir cette situation, la victime doit s'efforcer de couper le tentacule, l'étreinte ne pouvant être relâchée qu'avec la mort du calmar ou l'amputation de son membre. Le grand bec du monstre inflige une morsure grave de 5-20 pts de vie.

Une créature saisie par un calmar géant a 25 % de chances d'avoir les deux membres supérieurs pris, 50 % d'en avoir seulement un de bloqué, et enfin 25 % de les garder libres tous deux. S'ils sont coincés, la victime est totalement incapable de s'en servir pour attaquer ; si l'un seulement des deux membres est pris, elle attaque avec un malus de -3 à son dé ; si les deux sont dégagés, elle ne souffre que d'une pénalité de -1 au toucher. Un être de taille humaine ne peut être touché que par un tentacule à la fois. Un tentacule encaisse 10 pts de vie avant d'être coupé, ces points venant s'ajouter aux 12 dés de vie de la créature.

Si 4 tentacules ou plus sont amputés (ou détruits d'une manière quelconque), il y a alors 80 % de chances que le monstre projette un nuage d'encre de 18 m de haut sur 24 m de long, puis se propulse en arrière pour s'enfuir et se réfugier dans sa tanière. Dans ce cas, la vision de toute créature se trouvant à l'intérieur du nuage est obscurcie.

Le calmar géant tente toujours d'attirer ses victimes sous l'eau. Il ne peut immerger que des navires de petite taille, mais immobilise, par traction, tout bateau en un tour. Si un vaisseau est agrippé par 8 tentacules au moins, il subit des dégâts identiques à ceux causés par un éperonnage. Des navires ayant embarqué beaucoup d'eau dans leurs soutes sont ensuite facilement attirés jusqu'au gîte du calmar.

CASTOR, Géant

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *10-40*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *18 m//36 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *80 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *4-16*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible à moyenne*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M (1,8 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces créatures intelligentes et paisibles fuient si possible toute menace. Cependant, si elles sont acculées ou si leur gîte est menacé, elles combattent vaillamment. Leur habitat est un lac artificiel engendré par un grand barrage, fruit de leur travail. Au milieu de la retenue d'eau ainsi créée les castors édifient, à l'aide de troncs et de boue, un véritable château dont les murs ont au moins 1,50 m d'épaisseur. La communauté entière y vit et si une alarme résonne (des battements de queue frappant la surface de l'eau), tous s'y précipitent afin de défendre le gîte et les petits. Pour chaque castor adulte, il y a un jeune (lancez un d % pour déterminer sa taille). Les castors géants font parfois du troc et si des pièces ou d'autres marchandises leur sont offertes, ils accepteront peut-être d'entreprendre la construction d'un barrage. Celui-ci devra cependant s'élever près d'un cours d'eau, sans lequel les castors ne pourraient travailler. Ils apprécient hautement certains rameaux et écorces, tels ceux des bouleaux, trembles ou saules. Leurs peaux valent de 500 à 2000 po pièce. Les jeunes ayant moins de 8 pts de vie peuvent être facilement subjugués et capturés. Sur un marché, ils sont payés 100 à 200 po par point de vie.

CATOBLEPAS



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *6+2*
POURCENTAGE
D'ETRE AU GITE : *60 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE :
1-6 + étourdissement
ATTAQUES SPECIALES :
Regard mortel
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (1,8 m au garrot)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Cette créature cauchemardesque, immonde au-delà de toute description, ne possède aucun trait qui puisse la racheter. Son corps ressemble à celui d'un buffle boursouflé et dégage une odeur détestable. Son cou est long et fin, couronné d'une grosse tête plus laide encore que celle d'un phacochère. Ses pattes sont épaisses et trapues comme celles d'un hippopotame. Sa queue, serpentine et puissante, peut cependant s'avérer incroyablement agile lorsqu'il s'agit de frapper un ennemi. Toute créature ainsi touchée a 75 % de chances d'être étourdie pour 1-10 rounds. Ce pourcentage est abaissé de 5 % par niveau ou dé de vie supérieurs à 1 de la créature en question. Ainsi, un personnage du 11e niveau n'a que 25 % de chances d'être assommé. Nul ne sait si l'étrange combinaison génétique de ce monstre est due à l'influence de son habitat (marais ou marécages, fétides et miasmatiques), ou à une abominable manipulation d'essences vitales par une divinité démente.

L'aspect le plus terrifiant du catoblépas reste cependant ses yeux injectés de sang. Leur regard produit l'effet d'un *rayon de mort*, agissant à une distance de 18 m jusque dans les plans astral et éthéré. Toute créature le croisant meurt sans aucune chance de salut. Si le monstre surprend totalement un groupe, cela signifie que l'un des membre de celui-ci a rencontré son regard. Dans le cas contraire, son cou est si faible qu'il n'a que 25 % de chances d'arriver à lever la tête assez haut pour se servir de cette attaque ; toutefois, si les deux parties sont immobiles, cette probabilité augmente de 15 % par round. Contraint de suivre des mouvements rapides ou de se traîner à la poursuite d'une proie, le catoblépas n'arrive à lever la tête assez haut pour fixer son regard que dans 10 % des cas. Une victime en fuite, même détournant les yeux, est soumise à son effet mortel, mais elle a droit à un jet de protection.

CENTAURE



FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *4-24*
CLASSE D'ARMURE : *5 (4)*
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE
D'ETRE AU GITE : *5 %*
TYPES DE TRESOR : *M, Q,*
sur chaque individu ;
D, I, T au gîte
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6*
ATTAQUES SPECIALES :
Arme humaine
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE :
Faible à moyenne
ALIGNEMENT :
Neutre/Chaotique bon
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les centaures résident dans des pâturages reculés, loin de toute habitation humaine. En bandes itinérantes, ils sont toujours armés, leurs chefs portant de plus des boucliers. Dans un tel groupe, une moitié des créatures est munie de gourdins de chêne (à traiter comme des étoiles du matin, 1-8 ou 1-6 pts de dégâts par attaque), un quart est équipé d'arcs composites longs et de 20 à 30 flèches (portée 72 m, dommages 1-6 pts par attaque), le dernier quart étant constitué de leaders (CA 4) portant lances et boucliers (1-8 ou 2-24 pts de dégâts par attaque), possédant un trésor double. En mêlée, chaque centaure peut attaquer deux fois, d'abord avec son arme, ensuite avec ses deux sabots avant, tel un cheval.

Si les centaures sont rencontrés dans leur gîte, il s'agit d'une pâture cachée tapissée d'herbe grasse, proche d'un ruisseau. Là se trouvent 1-6 mâles supplémentaires, un nombre de femelles égal à deux fois celui des mâles, ainsi que 5-30 jeunes. Les femelles (3 dés de vie) et les jeunes (1-3 dés de vie) n'utilisent pas d'armes et ne combattent que dans les situations critiques, à l'aide de leurs sabots. Si femelles et petits sont menacés, les centaures offriront certainement (90 % de chances) leur trésor principal en échange de leurs vies. Ils parlent leur propre langage ainsi que celui de leur alignement.

Les centaures ne sont en général pas amicaux envers les humains et les nains ; ils tolèrent les gnomes et les petites-gens, mais sont en bons termes avec les elfes, notamment les elfes sylvestres.

CERF

	Cerf	Cerf, géant
FREQUENCE :	*Commun*	*Rare*
Nbre RENCONTRE :	*1-4*	*1-2*
CLASSE D'ARMURE :	*7*	*7*
DEPLACEMENT :	*72 m*	*63 m*
DES DE VIE :	*3*	*5*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*1 ou 2*	*1 ou 2*
DEGATS/ATTAQUE :	*2-8 ou 1-3/1-3*	*4-16 ou 1-4/1-4*
ATTAQUES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Animale*	*Animale*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*G*	*G*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*

CERF : Les cerfs sont des herbivores fréquentant forêts et plaines tempérées. Ce sont les mâles agressifs d'une harde comptant 4-8 fois leur nombre d'individus. Ils défendent leurs congénères contre tout danger, hormis les opposants les plus effrayants. Un cerf peut attaquer soit avec ses andouillers, soit avec les sabots de ses pattes antérieures.

CERF GEANT : Ces créatures sont simplement de très grands cerfs. Elles se conforment autrement aux caractéristiques générales de ces derniers. Un cerf géant typique atteint 2,10 m au garrot et pèse environ 750 kg.

CHACAL

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *1-4 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-2*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les chacals sont de petits charognards ressemblant à des chiens, qui fréquentent les régions chaudes. Ils ne sont ni féroces ni braves, et ne doivent leur présence dans cet ouvrage qu'aux effets magiques du *sac à malices* (Guide du Maître).

CHACAL-GAROU




FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Regard soporifique*
DEFENSES SPECIALES : *Touché uniquement par les armes en fer ou +1*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *P (M)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les chacals-garous sont des ennemis acharnés de l'humanité : des chacals ayant la faculté de se transformer en humains. Ils vagabondent sous cette forme, afin de tendre des embuscades aux humains pour les tuer. Ils dépouillent alors leurs victimes, puis s'en repaissent. Un chacal-garou peut utiliser des armes humaines. Son regard produit l'effet d'un sort de *sommeil* sur toute créature sans méfiance qui manque son jet de protection contre la magie. Note : une créature hostile n'est pas sans méfiance ! Dans 20 % des cas, les chacals-garous sont accompagnés de chacals normaux.



CHAMEAU, Sauvage

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *1-12*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *63 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Crachat*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale à semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Le chameau à une bosse (dromadaire) ne se rencontre que dans les zones désertiques chaudes. L'espèce à deux bosses (chameau bactrien) par contre, peut vivre dans des régions froides, même non désertiques. Tous deux sont capables de se passer d'eau et de nourriture durant deux semaines sans en souffrir. Ils peuvent porter des chargements pesant jusqu'à 6000 po, bien que cela réduise leur allure à 27 m ; si leur charge est de 4000 à 5000 po, leur vitesse maximale est de 45 m. Le chameau étant plus lent de 9 m que le dromadaire, pensez à ajuster sa vitesse.

Les chameaux attaquent en mordant ; ils sont capables de donner des coups de pattes mais ne le font que rarement. Ils ont tendance à avoir mauvais caractère, et peuvent cracher sur des personnes s'approchant d'eux ou se préparant à les monter (50 % de chances de cracher, avec une probabilité de 25 % d'aveugler leur victime pour 1-3 rounds).

Les chevaux n'aiment généralement pas l'odeur des chameaux.

CHASSEUR INVISIBLE

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *4-16*
ATTAQUES SPECIALES : *Surprend sur 1-5*
DEFENSES SPECIALES : *Invisibilité*
RESISTANCE MAGIQUE : *30 %*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (2,5 m)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Le chasseur invisible est une créature du plan élémentaire de l'air, ne se rencontrant sur le plan matériel qu'à la suite d'une conjuration effectuée par un magicien, cette invocation forçant la créature à servir celui-ci pour une certaine période. Les chasseurs invisibles peuvent parcourir les plans astral et éthéré ; sur les plans élémentaires, ils sont vaguement visibles. Autrement, ceux de leurs adversaires ne pouvant détecter ou voir les invisibles souffrent d'un malus de -2 au toucher. A moins d'être occis sur leur propre plan, les chasseurs invisibles y sont simplement renvoyés lorsque le nombre de points de dégâts subis dépasse celui de leurs points de vie.

Le conjurateur du chasseur invisible garde le contrôle du monstre tant que celui-ci n'a pas rempli sa mission, ou est encore en vie. Une fois aiguillé sur une mission, il la poursuit jusqu'à son accomplissement, retrouvant infailliblement son gibier s'il est à moins d'une journée de distance. Seule la destruction peut lui faire cesser une attaque qui lui a été ordonnée. Une

fois sa tâche achevée, le chasseur invisible est libre de retourner sur son plan. Il n'est jamais, au mieux, qu'un serviteur forcé ; mais il n'a pas de ressentiment si sa mission a été brève et peu compliquée. Servir durant plus d'une semaine l'éprouve considérablement, et toute prolongation le pousse à suivre les instructions reçues à la lettre au lieu d'en respecter l'esprit. Ceci ne signifie pas qu'il est impossible d'obliger la créature à servir pendant une période prolongée, mais que la contrainte pour qu'elle serve correctement et jusqu'au bout doit être grande. Par exemple, l'ordre soigneusement énoncé d'un mage très puissant.

Un ordre ordinaire, tel que : « Suis-moi et protège-moi. » peut être interprété comme signifiant « à 30 m de distance » si le monstre est en service depuis plus d'une semaine ; ou même depuis moins longtemps, traiter avec ces créatures étant toujours hasardeux. De même, l'ordre « Protège-moi de toute attaque » peut donner le résultat suivant : le chasseur invisible emporte son invocateur sur son propre plan, le plonge en animation suspendue dans une pièce secrète de son gîte, remplissant ainsi à la lettre ses instructions.

Pour chaque jour de service, il y a 1 % de chances cumulatifs que la créature tente de pervertir l'esprit de ses ordres, afin de se libérer de son esclavage. Cependant, si aucune possibilité d'agir ainsi ne lui est offerte, elle continue à servir convenablement.

Les chasseurs invisibles comprennent le commun mais ne parlent pas d'autre langue que la leur.

CHERCHE-OREILLES

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *3 m*
DES DE VIE : *1 point de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *90 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1, voir ci-dessous*
DEGATS/ATTAQUE : *Voir ci-dessous*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (1,5 cm de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Le cherche-oreilles est un insecte qui se rencontre dans les bois. Il se nourrit de la cellulose de plantes mortes, mais a besoin d'endroits tièdes pour y déposer ses œufs, appréciant tout particulièrement pour ce faire les oreilles. Lorsqu'il pénètre dans un lieu chaud, il y laisse automatiquement 9-16 œufs, puis ressort et meurt. Après éclosion (au bout de 4-24 heures), les larves se nourrissent de la chair environnante, creusant généralement vers l'intérieur pour trouver encore plus de chair et de chaleur, tuant ainsi leur hôte dans 90 % des cas. Un sort de *guérison des maladies* suffit pour détruire les œufs.

CHEVAL DE MER, Géant

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *1-20*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *63 m*
DES DE VIE : *2-4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4/2-5/2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les chevaux marins géants sont des créatures herbivores qui peuplent tous les océans, à l'exception des mers froides. Ils sont naturellement timides et évitent tout contact. Ils peuvent cependant être dressés pour servir de montures. En mêlée, ils combattent en donnant des coups de tête. Les tailles sont variables, les chevaux de mer typiques ayant 2 dés de vie ; 30 % en ont 3 et 10 % 4. Parfois, les elfes aquatiques et les locathahs capturent des chevaux de mer pour les dresser.

CHEVRE, Géante

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1-12*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *3+1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16*
ATTAQUES SPECIALES : *Charge*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (1,5 m au garrot)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces herbivores vivent retirés du monde dans des régions montagneuses. Ils font agressivement face à toute menace. Lorsqu'elles chargent, les chèvres géantes gagnent un bonus de +4 aux dégâts (infligeant 6-20 pts de vie). Elles combattent à l'aide de leurs cornes acérées, en donnant de violents coups de tête. On dit que certaines de ces créatures ont été domptées et servent de montures.

Si on en rencontre plus de 7, l'excédent est constitué de chevreaux (tirez 1d100, divisez le nombre obtenu par 2 et ajoutez-y 50. Le résultat, en pourcentage, vous donne le degré de maturité des petits).

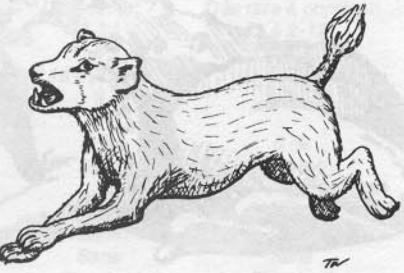
CHIEN

	de Guerre	Sauvage
FREQUENCE :	*Peu commun*	*Commun*
Nbre RENCONTRE :	*—*	*4-16*
CLASSE D'ARMURE :	*6*	*7*
DEPLACEMENT :	*36 m*	*45 m*
DES DE VIE :	*2+2*	*1+1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*1*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*2-8*	*1-4*
ATTAQUES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Semi-*	*Semi-*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*M*	*P*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*

Les **chiens de guerre** sont des bêtes dressées au combat. Ils sont loyaux envers leurs maîtres et attaquent avec férocité. Ils portent généralement des colliers et des armures de cuir clouté. Le nombre d'individus rencontré dépend de leurs maîtres.

Les **chiens sauvages** vivent en meutes, dans toutes les régions, sous toutes les latitudes, leur territoire empiétant parfois sur celui des loups. S'ils sont rassasiés, ces animaux évitent généralement le contact. Ils ne peuvent être apprivoisés que si on les sépare de leur meute.

CHIEN ESQUIVEUR




FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *4-16*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE
D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6*
ATTAQUES SPECIALES :
Attaque de dos 75 % du temps
DEFENSES SPECIALES : *Téléportation limitée*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Loyal bon*
TAILLE : *M (90 cm au garrot)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces créatures au pelage jaune et marron sont aussi intelligentes que des humains normaux, et utilisent un langage assez complexe constitué d'aboiements, grognements, jappements et gémissements. Elles ont de plus une capacité de téléportation limitée (l'*intermittence*). Lors d'une attaque, elles usent de ce pouvoir, aléatoirement et à intervalles irréguliers, gagnant ainsi 75 % de chances de reparaître dans le dos de leur adversaire. Un chien esquiveur se téléporte sur un score de 7 ou plus sur 1d12. Lancez alors à nouveau 1d12 afin de déterminer où il se rematérialise : 1=face à son adversaire, 2=sur son flanc gauche, 3=sur son flanc droit, 4-12=derrière lui. Il reparaît à 30 à 90 cm de l'ennemi, prêt à l'attaque. Cette capacité est innée et les animaux l'utilisent d'instinct, ce qui leur permet de ne jamais se matérialiser dans un espace occupé par un corps solide. En cas de menace grave ou s'ils ont perdu plus de 25 % des leurs, ils se téléportent tous hors d'atteinte, pour ne plus revenir. Il existe une grande inimitié entre chiens esquiveurs et bêtes éclipsantes (qv), qui s'attaquent réciproquement à vue. Si la meute est rencontrée au gîte, il y a 50 % de chances pour que soient présents 3-12 chiots (1-2 dés de vie, 1-2/1-3 pts de dégâts par attaque). Ces jeunes atteignent sur le marché une valeur de 1000 à 2000 po, car ils peuvent être apprivoisés et dressés.



CHIMERE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : 1-4
CLASSE D'ARMURE : *6/5/2*
DEPLACEMENT : *27 m/54 m*
DES DE VIE : *9*
POURCENTAGE
D'ETRE AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *F*
Nbre D'ATTAQUES : *6*
DEGATS/ATTAQUE :
1-3/1-3/1-4/1-4/2-8/3-12
ATTAQUES SPECIALES : *Souffle*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (1,2 m au garrot)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

La chimère est un mélange monstrueux des caractéristiques de trois créatures. Son arrière-train est celui d'une énorme chèvre, sa partie antérieure est léonine, elle est dotée d'ailes de dragon et de trois têtes : une de chèvre, armée de deux longues cornes ; une de lion, aux dents acérées et à la mâchoire puissante ; et enfin une de dragon, elle aussi parfaitement équipée. Lorsque le monstre le désire (50 % de chances), cette dernière peut cracher le feu jusqu'à une distance de 15 m, infligeant 3-24 pts de dégâts (jet de protection applicable). Les chimères parlent une forme très primitive de la langue des dragons rouges.

Description : Les parties caprines sont noires, la tête possédant des yeux ambrés et des cornes jaunâtres. Les parties léonines sont de couleur fauve, la tête dotée d'yeux verts, d'une gueule écarlate et d'une crinière marron foncé. Les ailes de dragon sont marron-noir, la tête correspondante orange, avec des yeux et une gueule noirs.

COATL



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *18 m/54 m*
DES DE VIE : *9*
POURCENTAGE
D'ETRE AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *B,I*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/2-8*
ATTAQUES SPECIALES :
Poison, magie
DEFENSES SPECIALES :
Devient éthéré
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Génie*
ALIGNEMENT : *Loyal bon*
TAILLE : *G (4 m de long)*
CAPACITE PSY : *60-110*
Modes d'Attaque/Défense :
Variables

Les coatls sont des serpents à plumes ailés, ne se rencontrant que dans les jungles tropicales ou sur le plan éthéré. A cause de leur grande intelligence et de leurs pouvoirs, ils sont très respectés des habitants de leurs contrées, qui les prennent pour des dieux. Néanmoins, ils n'interviennent que rarement dans les affaires humaines. Ils sont capables de se métamorphoser, et d'utiliser la magie comme des mages du 5e niveau ou des clercs du 7e (45 % de chances pour des sorts de magicien, 35 % pour des cléricaux, 20 % pour avoir les deux).

En mêlée, ils utilisent à la fois leur morsure venimeuse (jet de protection applicable) et la constriction. Si une attaque de constriction réussit, la victime subit 2-8 pts de dégâts au round où elle est touchée, puis autant à chaque round suivant, jusqu'à sa mort ou celle du coatl.

Les coatls, doués de pouvoirs psy, utilisent 2 disciplines majeures et 4 mineures, avec des potentiels de modes d'attaque et de défense proportionnels. Ils parlent plusieurs langues humaines, ainsi que la plupart des langages des oiseaux et des ophidiens.

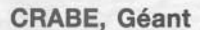
COCKATRICE



FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *18 m/54 m*
DES DE VIE : *5*
POURCENTAGE
D'ETRE AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3*
ATTAQUES SPECIALES :
Toucher pétrifiant
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense :
Sans

Les cockatrices se rencontrent dans les régions tropicales et tempérées, en surface ou en sous-sol. Ils ne peuvent infliger avec leur bec que des blessures bénignes, mais leur toucher est pétrifiant (jet de protection réussi ou victime changée en pierre). Notez que l'aura pétrifiante de ce monstre s'étend à la fois dans les plans astral et éthéré, pouvant ainsi affecter aussi les créatures de ces plans (voir à BASILIC).

Description : La queue serpentine du cockatrice est jaune-verdâtre, ses pattes et son bec sont jaunes, ses ailes grises, ses plumes mordorées. Enfin ses barbes, sa crête, ses yeux et sa langue sont rouges.



CRABE, Géant

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *2-12*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8/2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (1,2 m et + de diamètre)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les crabes géants se rencontrent dans des endroits proches d'étendues d'eau (de toutes sortes). Ils sont aussi à l'aise sur terre que dans l'eau. Ils recherchent constamment de la nourriture. Leurs yeux pédonculés leur permettent de guetter facilement par-delà un mur, ou dans les coins. Ils s'embusquent souvent, jaillissant de leur cachette pour fondre sur leur proie (ils surprennent de 1-4 sur 1d6).

CRAPAUD, Géant

	Des glaces	Géant	Venimeux
FREQUENCE :	*Rare*	*Commun*	*Peu commun*
Nbre RENCONTRE :	*1-4*	*1-12*	*1-8*
CLASSE D'ARMURE :	*4*	*6*	*7*
DEPLACEMENT :	*27 m*	*18 m + 18 m de saut*	*18 m + 18 m de saut*
DES DE VIE :	*5*	*2+4*	*2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*40 %*	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*C*	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*1*	*1*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*3-12*	*2-8*	*2-5*
ATTAQUES SPECIALES :	*Voir ci-dessous*	*Voir ci-dessous*	*Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Moyenne*	*Animale*	*Animale*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*G*	*M*	*M*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*



Tous les crapauds sont capables de couvrir d'un bond leur potentiel de déplacement. En un round, ils peuvent ainsi franchir des objets mesurant en hauteur plus d'1/3 de cette distance, attaquant alors qu'ils sont en l'air ou à la fin du saut.

Crapauds des glaces : Ces monstres se rencontrent dans les régions froides, ou les lieux souterrains profonds. En plus de leurs facultés normales, ils sont capables d'émettre le froid dans un rayon de 3 m.

Toute créature n'utilisant pas le froid présente dans cette zone subit 3-18 pts de dégâts. Les crapauds des glaces peuvent utiliser cette attaque tous les deux rounds. Ils emploient un langage bizarre qui leur est propre.

Crapauds géants : On en trouve sous la plupart des latitudes. Bien que leurs petits cousins soient des insectivores utiles, eux ont tendance à se repaître de toute créature leur semblant comestible.

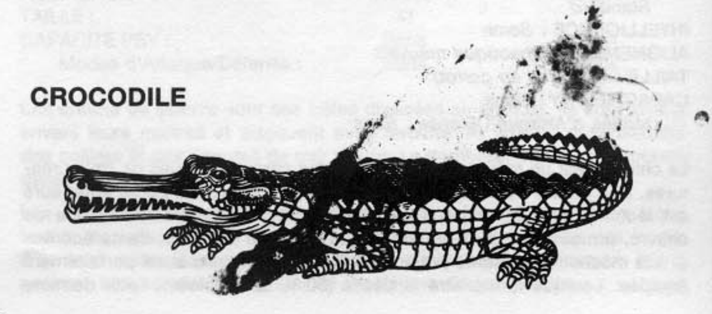
Crapauds venimeux : Cette version venimeuse du crapaud géant ne se distingue en rien de ce dernier, si ce n'est par sa morsure qui nécessite un jet de protection contre le poison. Si celui-ci n'est pas réussi, la victime meurt aussitôt.

CRIARD

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *3 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *0*
DEGATS/ATTAQUE : *0*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Bruit*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P à G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les criards sont normalement de paisibles et stupides champignons, pourvus de facultés automotrices, vivant dans des endroits sombres et souterrains. Mais s'ils enregistrent un mouvement dans un rayon de 3 m ou une lueur dans un rayon de 9 m, ils poussent un hurlement perçant pendant 1-3 rounds. Ce vacarme a 50 % de chances par round d'attirer des monstres errants. Les vers pourpres et les tertres errants sont friands de la chair des criards.

CROCODILE



	Crocodile	Crocodile, géant
FREQUENCE :	Commun	Très rare à commun
Nbre RENCONTRE :	3-24	1 à 2-12
CLASSE D'ARMURE :	5	4
DEPLACEMENT :	18 m//36 m	18 m//36 m
DES DE VIE :	3	7
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	0 %	0 %
TYPES DE TRESOR :	Sans	Sans
Nbre D'ATTAQUES :	2	2
DEGATS/ATTAQUE :	2-8/1-12	3-18/2-20
ATTAQUES SPECIALES :	Sans	Sans
DEFENSES SPECIALES :	Sans	Sans
RESISTANCE MAGIQUE :	Standard	Standard
INTELLIGENCE :	Animale	Animale
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
TAILLE :	G (2,5 m à 4,5 m de long)	G (6,5 m à 9 m de long)
CAPACITE PSY :	Sans	Sans
Modes d'Attaque/Défense :	Sans	Sans

Les crocodiles géants ne se rencontrent que dans des eaux salées ou dans des contrées à faune préhistorique. Tous les crocodiles sont stupides et voraces, léthargiques en eau froide (diminuez le mouvement de 50 %). Ils se dissimulent généralement afin de surprendre leur proie (surprise de 1-3 sur 1d6).

CUBE GELATINEUX

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE :
CLASSE D'ARMURE : *8*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Voir ci-dessous*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Paralysie, surprise sur 1-3*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (cube de 3 m de côté)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Le cube gélatineux est un charognard assez commun dans les donjons. Sa forme cubique en fait un nettoyeur de couloirs et de souterrains idéal. Il « balaie » en effet tout être vivant et toute charogne rencontrés. Certains cubes sont très grands, s'étant en plus spécialisés dans le nettoyage des mousses et autres créatures vivant au plafond.

Etant presque transparents, ils sont très difficiles à repérer (surprenant donc de 1-3). Tout en se déplaçant, ils collectent des objets, métalliques ou autres, qu'ils ne peuvent digérer. C'est ainsi que des trésors de types J,K,L,M,N,Q, des potions, des dagues et d'autres choses du même genre, peuvent être inclus dans les cubes. Tous ces matériaux restent plusieurs semaines dans le corps des monstres, avant d'être excrétés (déposés sur le sol au hasard).

Lorsqu'un cube gélatineux touche un adversaire, ce dernier doit réussir un jet de protection contre la paralysie, sous peine d'être totalement insensibilisé durant 5-20 rounds. Dans ce cas, le cube enrobe sa victime et sécrète des fluides digestifs pour digérer son repas. Les dégâts qu'il inflige sont dus à ces sucs digestifs.

Les cubes gélatineux peuvent être touchés par n'importe quelle arme, et les attaques de feu causent des dommages normaux. Par contre le froid ne les dérange nullement, à moins qu'ils ne manquent leur jet de protection, auquel cas ils sont ralentis de 50 % et subissent 1-4 points de dégâts. Les attaques basées sur l'électricité, la peur, la paralysie, l'allométamorphose et le sommeil sont sans effet sur les cubes gélatineux.



DAUPHIN — DÉMON — DÉVOREUR D'INTELLECT — DIABLE — DIABLOTIN — DINOSAURE (et autres monstres préhistoriques) — DJINN — DOPPLEGANGER — DRAGON — DRAGONNE — DRAGON-TORTUE — DRYADE

DAUPHIN

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *2-20*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *90 m*
DES DE VIE : *2+2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Jets de protection comme un guerrier 4e niveau*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Loyal bon*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

La plupart des dauphins parcourent les mers en bandes nomades, mais certains (10 %) forment des communautés sous-marines. Si l'une d'entre elles est localisée, il y a 75 % de chances qu'il s'en trouve 1-4 autres dans un rayon de 10 km. Ces communautés sont en outre peuplées, selon le climat de la région, de 2-5 poissons-scies (CA 6, DE 72 m, DV 1+1, 2-12 pts de dégâts/attaque) ou de 1-3 narvals (CA 6, DE 63 m, DV 4+4, 2-24 pts de dégâts/attaque), qui font office de gardes.

Les dauphins attaquent toute créature qui les menace, mais aident les humains en détresse. Ils détestent particulièrement les requins de toutes espèces et les attaquent immédiatement, à moins que ceux-ci ne soient à plus de 2 contre 1.

DEMON

Chaque type de démons, et tout particulièrement les princes et seigneurs démons, possède de nombreuses caractéristiques inhabituelles et des pouvoirs qui lui sont propres. Les traits et pouvoirs communs à tous les démons sont traités ici. Pour des informations plus spécifiques, reportez-vous aux rubriques individuelles.

Les démons sont capables de se déplacer de leur propre plan jusque sur ceux du Tartare, d'Hadès, ou du Pandemonium, et de parcourir le plan astral. Ils ne peuvent cependant pénétrer sur le plan matériel sans aide extérieure (conjuration, seuil, appel de leur nom, ou autre procédé du même genre).

Les démons sont chaotiques et mauvais ; ceux de leur race qui sont plus intelligents et plus forts règnent sur les plus faibles et plus sots. Les moins intelligents attaquent à vue et combattent jusqu'à l'anéantissement. Les démons de type V ou supérieurs ne sont pas réellement détruits lorqu'ils sont tués en combat, mais ils perdent leur forme matérielle et sont repoussés sur leur plan d'origine, qu'ils ne peuvent quitter avant un siècle ou une nouvelle invocation. Un démon ne peut être définitivement tué que s'il est abattu sur son propre plan. Aucun ne peut être subjugué, et tous sont capables de répartir leurs attaques sur deux voire trois adversaires, si le besoin s'en fait sentir.

Un démon ne sert jamais volontairement qui ou quoi que ce soit, et s'il y est forcé par magie ou par menaces, cherche continuellement un moyen de tuer son maître/geôlier. Les personnes inspirant des sentiments de « sympathie » aux démons sont généralement emmenées sur leur plan où elles leur servent d'esclaves (mais esclaves favoris). S'il est possible à des personnages de tous alignements d'appeler un démon, le contrôler est une tout autre histoire. Un cercle thaumaturgique est suffisant pour tenir à l'écart les démons de type I-V, mais un pentacle spécial est nécessaire pour ceux de type VI et plus. Les menaces ou récompenses dont usent la ou les personnes tentant de gagner les services d'un démon doivent être soigneusement prises en compte par le Maître de Donjon. Les démons sont repoussés par les reliques sacrées (bonnes).

AMULETTES DEMONIAQUES : Les princes et seigneurs démons maintiennent leur essence vitale dans une petite amulette, protégeant ainsi leur « âme » au risque de la rendre vulnérable, un personnage entreprenant pouvant s'en emparer. Les démons possédant une telle amulette sont capables de lancer une *métempsycose* par jour. Une amulette démoniaque ne peut se détecter ou s'identifier par quelque moyen magique que ce soit, et semble être une amulette tout-à-fait anodine. Les princes démons n'ont nullement besoin de porter constamment la leur ; seuls les démons inférieurs y sont contraints. Une amulette donne à son possesseur un certain contrôle sur le démon à qui elle appartient, ceci pour une aventure par exemple, mais de toutes manières jamais pour plus d'une journée (24 heures). L'amulette doit alors être rendue à son légitime propriétaire, ou détruite ; dans ce dernier cas, le prince est confiné aux abysses pour un an et ne peut ensuite revenir que s'il est invoqué. L'utilisation d'une amulette est un jeu des plus périlleux, car la possession de l'une d'entre elles multiplie par deux les chances de se faire remarquer par un démon quelconque ; et cet autre démon, qui lui n'est pas contrôlé par l'objet, en agresse immédiatement le porteur. Si pour une raison quelconque l'amulette quitte les mains de celui qui commande à « son » démon, ce dernier l'attaque immédiatement de la manière la plus efficace possible, faisant de son mieux pour le tuer et emporter ses restes dans son domaine (ce qui signifie la perte définitive et totale du personnage en question). A l'opposé, si le porteur de l'amulette récompense largement le démon pour les services rendus, lui donne de plus un dédommagement considérable pour se faire pardonner d'avoir osé le commander, et lui rend ensuite précautionneusement l'amulette, le prince peut ne pas lui en vouloir pour l'éternité, et même renoncer à le pourchasser à la première occasion.

Les démons hantent souvent les plans astral et éthéré, et les créatures adoptant l'état éthéré attirent tout particulièrement leur attention. Si quelqu'un prononce le nom d'un démon très puissant, il est possible que celui-ci l'entende et donc y prête attention (une base de 5 % de chances est recommandée), à moins que le bavard n'aie les moyens d'échapper à une telle attention. Dans le cas contraire, le démon use des moyens les plus expéditifs pour tuer l'irrespectueux (sauf si ce dernier est prêt pour le contrôler).

Si des démons de type I à VI sont rencontrés au gîte, il seront accompagnés dans 75 % des cas de 1-6 démons du même type, et dans 25 % des cas de 1-6 démons de types I à VI mélangés.

Les démons ont les caractéristiques générales suivantes :

Ceux de type I à III peuvent être blessés par des armes non-magiques.

Ceux de type IV et plus ne peuvent être touchés que par des armes magiques.

Ils ont tous les capacités suivantes :

Infravision	*Téléportation* (sans erreur)
Ténèbres (rayon variable)	*Seuil* (selon le type)

Les démons sont affectés comme suit par les attaques ci-après :

ATTAQUE	DEGATS MAXIMUM
acide	entiers
armes d'argent	aucun*
armes de fer	aucun*
électricité (foudre)	demi-
feu (magique, souffle)	demi-
froid	demi-
gaz (empoisonné, etc.)	demi-
poison	entiers
projectiles magiques	entiers

* Sauf pour ceux qui sont sensibles aux armes non-magiques, auquel cas les dégâts infligés dépendent du type d'arme.

Etant doués d'une forme spéciale de télépathie, les démons comprennent toute communication intelligente. Ceux dotés d'une intelligence moyenne ou meilleure sont de plus capables de converser.

Démogorgon
(Prince des Démons)



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *–8*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *200 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *50 %*
TYPES DE TRESOR : *R,S,T,V*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *Toutes sont spéciales*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Touché seulement par les armes + 2 ou mieux*
RESISTANCE MAGIQUE : *95 %*
INTELLIGENCE : *Supra-génie*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (5,5 m)*
CAPACITE PSY : *150/tête*
Modes d'Attaque/Défense : *Tous/tous*

Les rivalités entre seigneurs démoniaques sont grandes, mais l'inimitié opposant Démogorgon et Orcus est immense et sans fin. Démogorgon est un adversaire terrifiant dont les deux têtes sont le siège d'un pouvoir immense. S'il fixe ses deux regards sur ses ennemis, il peut les *hypnotiser*. Cette hypnose affecte 10-100 créatures à 1-3 dés de vie, 5-40 à 4-6 dés, 3-24 à 7-9, 2-12 à 10-12, et enfin 1-4 à 13 ou plus. Les êtres de plus de 15 dés de vie ont droit à un jet de protection contre la magie, les autres étant automatiquement hypnotisés. Cette hypnose massive n'affecte ses victimes que pour 1 tour, mais durant ce laps de temps elles suivent aveuglément la plupart des ordres qui leur sont donnés (bien qu'un ordre d'autodestruction ne soit jamais obéi) ; elles mettent ensuite 1-6 tours à se libérer de l'influence résiduelle de cette hypnose. Le regard de la tête gauche du prince des démons produit l'effet d'une *baguette de séduction*, tandis que celui de sa tête droite engendre la *folie* pour 1-6 tours. Lorsque les regards sont ainsi utilisés séparément, leurs victimes potentielles ont droit à un jet de protection contre la magie afin de déterminer si oui ou non elles peuvent éviter de regarder les yeux.

Démogorgon est également capable de frapper avec sa queue fourchue comme avec un fouet, absorbant à chaque « toucher » 1-4 niveaux d'énergie (traitez la queue comme un fléau en ce qui concerne les ajustements de toucher).

De plus, ses tentacules sont des armes meurtrières, chacun infligeant 1-6 points de dégâts et engendrant chez les victimes d'un rang inférieur à celui du prince (les créatures du plan matériel telles qu'humains, elfes, nains, etc. par exemple) une sorte de *lèpre* fulgurante ; un membre devient inutilisable en 6 rounds, et tombe finalement au bout de 6 autres rounds ; le corps, lui, subit une perte définitive de 25 % de ses points de vie en 6 rounds, et ceci de manière cumulative pour chaque coup reçu. Cependant, un sort de *guérison des maladies* appliqué avant la fin des 6 rounds permet de sauver les membres attaqués, bien que la guérison totale nécessite 1-4 semaines, et soigne parfaitement le corps.

Démogorgon peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté : *ténèbres éternelles, charme-personnes, création d'une illusion* (comme le *bâtonnet d'illusion*), *effroi* (comme le bâtonnet du même nom), *lévitation* (comme le sort lancé par un magicien du 16e niveau), *détection de la magie, lecture de la magie, lecture des langues, détection de l'invisible, ESP, dissipation de la magie, clairvoyance, clairaudience, suggestion, respiration aquatique, auto-métamorphose, mur de glace, charme-monstres, télékinésie* (poids de 7000 po maximum par tête), *holographie, bâtons à serpents*, et ouverture d'un *seuil* (85 % de chances de réussite) pour un autre démon (50 % de chances qu'il soit de type I-IV, 50 % qu'il soit de type V ou VI). De plus, il peut employer une fois par jour : *débilité mentale, mot de pouvoir d'étourdissement*, et *symbole* (un de chaque type).

Description : Il est couramment admis que Démogorgon est le démon suprême, et qu'en tout cas son pouvoir est incommensurable. Ce gigantesque monstre d'apparence reptilienne mesure 5,50 m de haut, ses deux têtes maléfiques ont l'aspect et la coloration hideuse de celles des mandrills. Sa peau bleu-vert est recouverte d'écailles ophidiennes, son corps et ses extrémités postérieures sont ceux d'un lézard géant, ses cous et sa queue bifides sont serpentiformes. En lieu et place de bras, Démogorgon possède deux tentacules. On comprend aisément, d'après son apparence, qu'il commande aux créatures à sang froid telles que reptiles et pieuvres.

Juiblex
(Le Seigneur sans Visage)

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *– 7*
DEPLACEMENT : *9 m*
DES DE VIE : *88 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *60 %*
TYPES DE TRESOR : *P (x2), R (x2)*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *4-40*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Touché seulement par les armes + 2 ou mieux*
RESISTANCE MAGIQUE : *65 %*
INTELLIGENCE : *Génie*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*



TAILLE : *G (+ de 3 m de haut)*
CAPACITE PSY : *225*
Modes d'Attaque/Défense : *Tous/tous*

Juiblex est sans conteste le plus immonde, répugnant et putride des démons. Cette créature suintante, putréfiée et nauséabonde, peut attaquer à distance en lançant tel un fouet une partie de son corps informe, causant de terribles dégâts tant par la force de son coup que par les propriétés caustiques de ses sécrétions. De nature renfermée, Juiblex déteste toute intrusion de créatures « normales », préférant la compagnie des limons, gelées et puddings. En effet, si on le rencontre dans son domaine, on le trouve entouré de 1-4 limons verts, 2-8 gelées ocres, 1-4 vases grises, et 1-4 puddings noirs. Toutes les autres créatures l'évitent, même ses frères démons.

Juiblex peut à volonté générer les *ténèbres* dans un rayon de 4,50 m, le *froid* dans un rayon de 3 m (même effet qu'un *cône de froid*), et l'*effroi* (comme le bâtonnet du même nom). Il se régénère au rythme de 2 points de vie par round. Il est également capable d'utiliser un des pouvoirs suivants par round : *détection de l'invisible, localisation des objets, ESP, vol, dissipation de la magie, invisibilité sur 3 m, charme-monstres, paralysie des monstres, télékinésie* (poids de 15000 po maximum), *holographie, porte de phase, corruption de l'eau et des aliments, contamination, langage des monstres* et création d'un *seuil* (70 % de chances de succès) pour 1-4 démons de type II. De plus, une fois par jour, il est capable d'employer une *parole maudite.* Enfin, tous les tours (tous les 10 rounds), il peut vomir jusqu'à 4,50 m 0,1 m^3 d'une sécrétion immonde combinant les effets d'une gelée ocre et d'un limon vert.

Description : Juiblex n'ayant pas de forme définie, il peut être tour à tour une vaste mare de gelée nauséeuse ou une immonde colonne d'ordure frémissante de 5,50 m de haut, parfois plus. Mais il apparaît le plus fréquemment sous la forme d'un cône de 2,70 m de haut, strié de teintes obscènes, mêlant des verts noirâtres, des jaunes et des marrons répugnants, et des masses translucides aux ambres et grisâtres maladifs. De cette ignomignie indescriptible percent de nombreux yeux rougeâtres.

Manes
(Sous-démon)

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *4-16*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *9 m*
DES DE VIE : *1*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE :
1-2/1-2/1-4
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES :
Touché seulement par les armes +1 ou mieux
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT :
Chaotique mauvais
TAILLE : *P (90 cm)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les âmes des morts condamnées à se rendre aux 666 abysses démoniaques sont réincarnées en manes. Les plus maléfiques d'entre elles sont confinées dans le tiers enflammé de la Géhenne. N'étant que semi-intelligentes, elles attaquent des griffes et des crocs toute créature non-démoniaque. Tuées, elles se dissipent en nuages de vapeur puants qui se reforment en une journée. Les princes et seigneurs démoniaques se repaissent parfois de ces créatures, les détruisant alors totalement. Traitez ces monstres comme des morts-vivants quant à l'effet des sorts de *sommeil, charme,* et autres du même genre.

En récompense de l'intense malignité dont elles ont fait preuve durant leur vie passée sur le plan matériel, certaines manes sont choisies pour former des ombres et des ghasts. Elles peuvent aussi être envoyées sur terre l'espace d'une journée. Les manes sélectionnées pour ces différentes utilisations proviennent généralement de la Géhenne.

Orcus
(Prince des Morts-vivants)

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *–6*
DEPLACEMENT : *27 m/54 m*
DES DE VIE : *120 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *50 %*
TYPES DE TRESOR : *P,S,T,U*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *Voir ci-dessous*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Touché seulement par les armes +3 ou mieux*
RESISTANCE MAGIQUE : *85 %*
INTELLIGENCE : *Supra-génie*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (4,5 m)*
CAPACITE PSY : *350*
Modes d'Attaque/Défense : *Tous/tous*

Orcus est l'un des démons les plus forts et les plus puissants. Une seule de ses gifles inflige 1-4 pts de dégâts, et ses terribles poings délivrent 3-13 pts de dommages. Lorsqu'il utilise une arme, il frappe avec un bonus de +6 au toucher et +8 aux dégâts. Quant à sa queue, elle est dotée d'un dard au venin virulent (-4 au jet de protection contre le poison), frappe avec une dextérité de 18, et inflige en outre 2-8 pts de dommages.

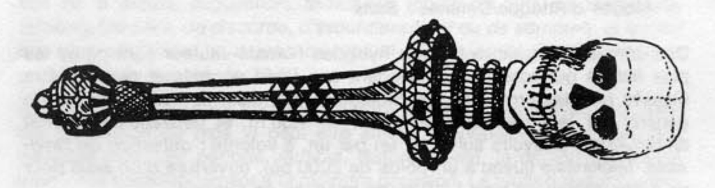
Orcus peut aussi utiliser, un à un et à volonté, les pouvoirs suivants : *ténèbres éternelles, charme-personnes, création d'une illusion* (comme le bâtonnet du même nom), *effroi* (comme le bâtonnet du même nom), *détection de la magie, lecture de la magie, lecture des langues, détection de l'invisible, ESP, pyrotechnie, dissipation de la magie, clairvoyance, clairaudience, foudre* (12 dés), *suggestion, autométamorphose, mur de flammes, télékinésie* (poids de 12000 po maximum), *nécro-animation* (comme le sort lancé par un magicien du 19e niveau), *holographie, transformation d'objets, hétéromorphisme, nécromancie* (comme le sort lancé par un clerc du 20e niveau), et ouverture d'un *seuil* avec des chances de succès variables (80 % pour un démon de type I-IV, 50 % seulement pour un de type V ou VI ; Orcus n'appelle jamais à la rescousse un autre prince démon). De plus, Orcus peut employer une fois par jour : *débilité mentale*, chaque *symbole*, et *arrêt du temps.*

Etant leur prince, il peut également faire appel à certains morts-vivants. Si une invocation aléatoire est désirée par le MD, l'utilisation de la table suivante est conseillée :

1 : 4-48 squelettes
2 : 4-32 zombies
3 : 4-24 ombres
4 : 2-8 vampires

Enfin, Orcus possède le sceptre de mort (Sceptre d'Orcus), bâton d'obsidienne couronné d'un crâne. Ce sceptre cause la mort (ou l'annihilation) de toute créature dont il effleure la peau, à moins qu'elle n'ait un statut aussi élevé qu'Orcus (c'est le cas des autres princes démons, des diables, saints, demi-dieux, etc.) ! Les autres pouvoirs légendaires de cet objet sont amplement décrits dans le Guide du Maître.

Description : Orcus est un prince démon d'une grosseur obscène, mesurant près de 4,50 m de haut. Son énorme corps grisâtre est recouvert d'une fourrure de bouc ; sa tête emprunte elle aussi ses traits à ce dernier animal, bien qu'elle porte des cornes de bélier. Enfin, ses jambes sont remplacées par des pattes de bouc, ses bras étant par contre humains. De grandes ailes de chauve-souris pointent de son dos, et sa longue queue serpentiforme se termine par un aiguillon venimeux.



LE SCEPTRE D'ORCUS

Succube



FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *36 m/54 m*
DES DE VIE : *6*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *5 %*
TYPES DE TRESOR : *I,Q*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/1-3*
ATTAQUES SPECIALES :
Absorption d'énergie
DEFENSES SPECIALES :
Touché seulement par les armes +1 ou mieux
RESISTANCE MAGIQUE : *70 %*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *M (1,8 m)*
CAPACITE PSY : *200*
Modes d'Attaque/Défense : *D/G, I*

Ces démones à la redoutable beauté, préférant agir seules, ne se rencontrent qu'individuellement. Ailes de chauve-souris exceptées, une succube sous sa forme naturelle a l'apparence d'une grande et très belle humaine. Ce petit détail permet à l'observateur de déterminer la vraie nature de la créature. Les succubes ne peuvent être blessées par aucun type d'armes normales, leur baiser a pour effet de drainer un niveau d'énergie, elles génèrent à volonté les *ténèbres* dans un rayon de 1,5 m et elles sont capables d'utiliser les pouvoirs suivants à volonté : devenir éthéré (comme par l'emploi d'*huile éthérée*), *charme-personnes, ESP, clairaudience, suggestion* (comme le sort), *hétéromorphisme* (transformation en un humanoïde de taille et poids approximativement semblables à ceux d'origine seulement), et création d'un *seuil* (4O % de chances pour qu'il s'ouvre) permettant de faire venir un démon type IV (70 % de chances), un démon type VI (25 %), ou un des princes ou seigneurs démons (5 %).

Les succubes dirigent les démons inférieurs grâce à la ruse et aux menaces.

Type I (Vrock)

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *1-3 ou 1-6*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *36 m/54 m*
DES DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *5 %*
TYPES DE TRESOR : *B*
Nbre D'ATTAQUES : *5*
DEGATS/ATTAQUE :
1-4/1-4/1-8/1-8/1-6
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *50 %*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : G (2,55 m)
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces démons ressemblant à des hybrides humain-vautour sont parmi les plus faibles qui soient. Ils possèdent une force normale et peuvent être blessés par des armes et des projectiles normaux. Ils sont capables de générer les *ténèbres* dans un rayon de 1,50 m, et peuvent de surcroît employer les pouvoirs suivants, un par un, à volonté : *détection de l'invisible, télékinésie* (jusqu'à un poids de 2000 po), ouverture d'un *seuil* pour un autre démon de type I (10 % de chances de succès).

Ces créatures sont friandes de chair humaine, et accordent une grande valeur aux gemmes et aux métaux précieux. Elles sont si stupides qu'elles se montrent généralement indifférentes à toute proposition.

Type II (Hezrou)

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *1-3 ou 1-6*
CLASSE D'ARMURE : *-2*
DEPLACEMENT : *18 m//36 m*
DES DE VIE : *9*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE :
1-3/1-3/4-16
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *55 %*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT :
Chaotique mauvais
TAILLE : *(2,1 m et +)*
CAPACITE PSY : *100*
Modes d'Attaque/Défense : *E/F,G*

Ces démons sont les plus communs après ceux de type I. Ils sont un peu plus petits (environ 30 cm de moins) et ressemblent à d'immondes crapauds putrides, dotés de bras au lieu de pattes antérieures. Ces démons peuvent être touchés par des armes et des projectiles normaux. Les *ténèbres* qu'ils engendrent couvrent une sphère de 4,5 m de rayon. Ils sont capables d'utiliser les pouvoirs suivants, un à la fois, à volonté : *effroi* (comme le *bâtonnet d'effroi*), *lévitation* (comme le sort employé par un magicien du 8e niveau), *détection de l'invisible, télékinésie* (poids de 3000 po maximum), création d'un *seuil* pour un démon du même type (20 % de chances de succès).

Les démons de type II ont les mêmes sources d'intérêt que ceux de type I. Il est à noter que ces deux types s'affrontent joyeusement à la moindre occasion.

Type III (Glabrezu)

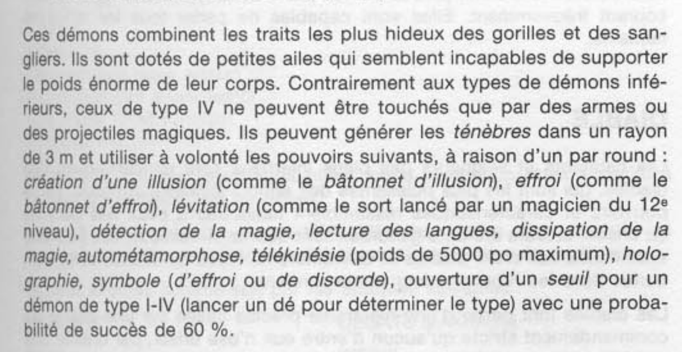
FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-3 ou 1-6*
CLASSE D'ARMURE : *-4*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *10*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *15 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre D'ATTAQUES : *5*
DEGATS/ATTAQUE :
2-12/2-12/1-3/1-3/2-5
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *60 %*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (2,85 m)*
CAPACITE PSY : *100*
Modes d'Attaque/Défense : *E/F*

Ce grand démon (+ de 2,8 m de haut), assez courant, est absolument hideux. Large d'épaules, donnant une impression de grande force, il est recouvert d'une peau fripée et doté d'une tête de chien portant des cornes de bouc, de pinces au lieu de mains, et d'une petite paire de bras humains sortant du thorax. Il est affecté par les attaques normales. Il engendre les *ténèbres* dans un rayon de 3 m lorsqu'il le désire, et peut en outre utiliser les pouvoirs suivants à volonté, mais un seul à la fois : *effroi* (comme le bâtonnet), *lévitation* (comme le sort lancé par un magicien du 10e niveau), *pyrotechnie, autométamorphose, télékinésie* (poids de 4000 po maximum), ouverture d'un *seuil* pour un démon de type I-III (lancez un dé pour déterminer le type), avec 30 % de chances de succès.

Type IV (Nalfeshnee, etc.)



FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-3 ou 1-6*
CLASSE D'ARMURE : *-1*
DEPLACEMENT : *27 m/36 m*
DES DE VIE : *11*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *15 %*
TYPES DE TRESOR : *E*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE :
1-4/1-4/2-8
ATTAQUES SPECIALES :
+2 au toucher ;
voir également ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Touché seulement par
les armes +1 ou mieux
RESISTANCE MAGIQUE : *65 %*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (3,15 m)*
CAPACITE PSY : 150
Modes d'Attaque/Défense : *A,C,E/F,G,H*



Ces démons combinent les traits les plus hideux des gorilles et des sangliers. Ils sont dotés de petites ailes qui semblent incapables de supporter le poids énorme de leur corps. Contrairement aux types de démons inférieurs, ceux de type IV ne peuvent être touchés que par des armes ou des projectiles magiques. Ils peuvent générer les *ténèbres* dans un rayon de 3 m et utiliser à volonté les pouvoirs suivants, à raison d'un par round : *création d'une illusion* (comme le *bâtonnet d'illusion*), *effroi* (comme le *bâtonnet d'effroi*), *lévitation* (comme le sort lancé par un magicien du 12e niveau), *détection de la magie, lecture des langues, dissipation de la magie, autométamorphose, télékinésie* (poids de 5000 po maximum), *holographie, symbole* (*d'effroi* ou *de discorde*), ouverture d'un *seuil* pour un démon de type I-IV (lancer un dé pour déterminer le type) avec une probabilité de succès de 60 %.

Certains démons de type IV possèdent un nom propre. Si ce nom est connu et prononcé correctement par le ou les invocateurs, il y a 90 % de chances que le démon s'intéresse aux grandes récompenses offertes en échange de menus services. Ces démons raffolent de la chair et du sang humains.

Type V (Marilith, etc.)



FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1-3 ou 1-6*
CLASSE D'ARMURE : *-7/-5*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *7+7*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *G*
Nbre D'ATTAQUES : *7*
DEGATS/ATTAQUE :
2-8/et 6 variables
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Touché seulement par
les armes +1 ou mieux
RESISTANCE MAGIQUE : *80 %*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (2,1 m de haut)*
CAPACITE PSY : *130*
Modes d'Attaque/Défense : *A,E/F,G,H*

Ces démones possèdent un corps serpentiforme, couronné d'un torse féminin dont jaillissent trois paires de bras. Elles sont plus grandes que les humains et bien plus redoutables, leurs six bras pouvant tous manier des armes (leurs favorites sont les épées et les haches de guerre). Elles sont de plus capables d'emprisonner une victime dans les anneaux de leur puissante queue. Lorsqu'elles désirent agir ainsi, elles génèrent les *ténèbres* dans un rayon de 1,50 m afin de pouvoir s'emparer plus facilement de leur proie. Elles peuvent en outre utiliser les pouvoirs suivants à volonté : *charme-personnes, lévitation* (comme le sort lancé par un magicien du 11e niveau), *lecture des langues, détection de l'invisible, pyrotechnie, autométamorphose, holographie,* et ouverture d'un *seuil* pour un démon de type I (30 % de chances), II (25 % de chances), III (15 % de chances), IV (15 % de chances), VI (10 % de chances), ou pour un des princes ou seigneurs démoniaques (5 %). Cependant, la probabilité que s'ouvre un tel seuil n'est que de 50 %.

Les démons qui leur sont inférieurs craignent grandement ces cruelles et dominatrices démones. Chacune d'entre elles possède un nom propre, qui peut être utile pour conclure négociations, pactes ou alliances. Elles sont enclines à réclamer le sacrifice de puissants guerriers.

Type VI (Balor, etc.)

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE :
1-3 ou 1-6
CLASSE D'ARMURE : *-2*
DEPLACEMENT : *18 m/45 m*
DES DE VIE : *8+8*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *F*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-13*
ATTAQUES SPECIALES :
Fouet et feu
pour 2-12/3-18/4-24
DEFENSES SPECIALES :
Touché seulement par
les armes +1 ou mieux
RESISTANCE MAGIQUE : *75 %*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (3,6 m de haut)*
CAPACITE PSY : *180*
Modes d'Attaque/Défense : *A,B,C,E/F,G,H*

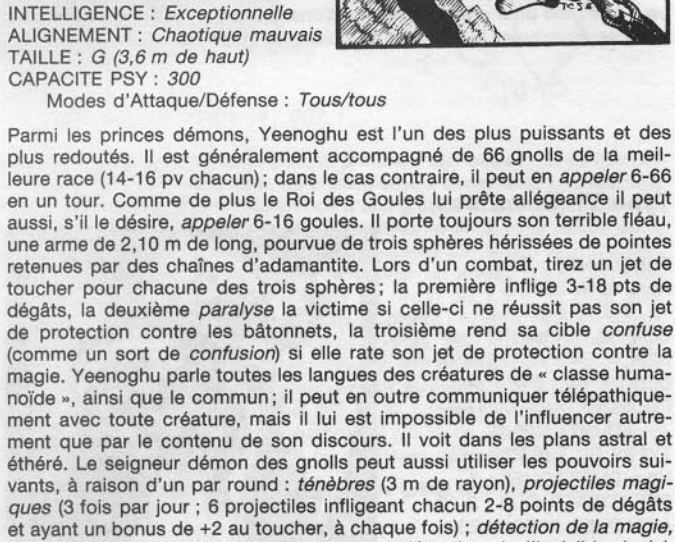
Les démons de ce type ont tous un nom qui leur est propre (Balor est un des démons de type VI de grande stature). Il en existe au moins six. Leurs armes favorites sont une énorme épée +1 et un chat à neuf queues, ce dernier étant utilisé pour entraîner l'adversaire dans les flammes que ces démons sont capables de générer autour d'eux. Au cours d'un combat, il y a 2/3 de chances (1-4 sur 1d6) pour qu'un démon de type VI « s'immole » et utilise son fouet. Les deux démons de ce type les plus puissants infligent 4-24 points de dégâts à la victime qu'ils tirent dans leur cercle de flammes ; les moyens et les petits lui en infligent respectivement 3-18 et 2-12, dans les mêmes circonstances.

Tous ces démons peuvent engendrer les *ténèbres* dans un rayon de 3 m et utiliser les pouvoirs suivants à volonté, mais un seul à la fois : *effroi* (comme le bâtonnet du même nom), *détection de la magie, lecture de la magie, lecture des langues, détection de l'invisible, pyrotechnie, dissipation de la magie, suggestion, télékinésie* (poids de 6000 po maximum), *symbole* (*de peur, de discorde, d'étourdissement* ou *de sommeil*), et ouverture d'un *seuil* pour un démon de type III (80 %), ou IV (20 %), avec une probabilité de succès de 70 %.

A l'aide des incantations correctes, d'offrandes et de promesses séduisantes, un démon de type VI peut être amené à coopérer avec un ou des individus pour une période variable. Naturellement, le démon tentera de prendre le commandement à la moindre occasion. La plupart des monstres et autres êtres chaotiques mauvais sont attirés par la forte personnalité et le grand charisme maléfique de ces créatures; celles-ci ont tendance à préférer un « mal » plus organisé (ce qui les rend d'autant plus populaires parmi les princes et seigneurs démoniaques).

Yeenoghu (Seigneur Démon des Gnolls)

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *-5*
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *100 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *35 %*
TYPES DE TRESOR : *C,G,I*
Nbre D'ATTAQUES : *1 (spéciale)*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18 (+ spécial)*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Touché seulement par les armes +1 ou mieux*
RESISTANCE MAGIQUE : *80 %*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (3,6 m de haut)*
CAPACITE PSY : *300*
Modes d'Attaque/Défense : *Tous/tous*

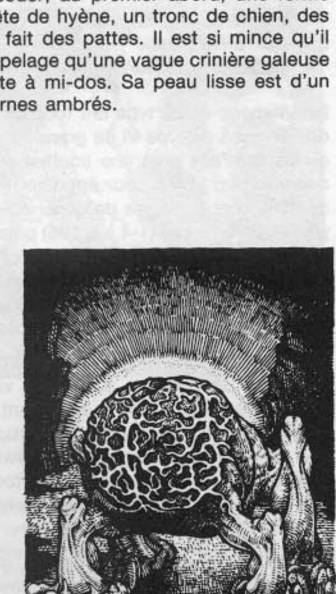


Parmi les princes démons, Yeenoghu est l'un des plus puissants et des plus redoutés. Il est généralement accompagné de 66 gnolls de la meilleure race (14-16 pv chacun); dans le cas contraire, il peut en *appeler* 6-66 en un tour. Comme de plus le Roi des Goules lui prête allégeance il peut aussi, s'il le désire, *appeler* 6-16 goules. Il porte toujours son terrible fléau, une arme de 2,10 m de long, pourvue de trois sphères hérissées de pointes retenues par des chaînes d'adamantite. Lors d'un combat, tirez un jet de toucher pour chacune des trois sphères; la première inflige 3-18 pts de dégâts, la deuxième *paralyse* la victime si celle-ci ne réussit pas son jet de protection contre les bâtonnets, la troisième rend sa cible *confuse* (comme un sort de *confusion*) si elle rate son jet de protection contre la magie. Yeenoghu parle toutes les langues des créatures de « classe humanoïde », ainsi que le commun; il peut en outre communiquer télépathiquement avec toute créature, mais il lui est impossible de l'influencer autrement que par le contenu de son discours. Il voit dans les plans astral et éthéré. Le seigneur démon des gnolls peut aussi utiliser les pouvoirs suivants, à raison d'un par round : *ténèbres* (3 m de rayon), *projectiles magiques* (3 fois par jour ; 6 projectiles infligeant chacun 2-8 points de dégâts et ayant un bonus de +2 au toucher, à chaque fois) ; *détection de la magie, lecture de la magie, lecture des langues, détection de l'invisible, invisibilité, vol, paralysie, dissipation de la magie* (comme le sort lancé par un magicien du 20e niveau), *suggestion, autométamorphose, effroi* (comme le bâtonnet du même nom), *téléportation, télékinésie* sur un poids de 10 000 po maximum, *transmutation de la pierre en boue, charme-masses*, et une fois par jour ouverture d'un *seuil* pour 2-5 démons de type I (80 % de chances de succès).

Description : Yeenoghu semble posséder, au premier abord, une forme vaguement humaine; mais il a une tête de hyène, un tronc de chien, des mains griffues, et ses pieds sont en fait des pattes. Il est si mince qu'il en devient squelettique, n'a pour tout pelage qu'une vague crinière galeuse d'un jaune putride, courant de sa tête à mi-dos. Sa peau lisse est d'un gris cadavérique, ses grands yeux ternes ambrés.

DEVOREUR D'INTELLECT

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *6+6*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *60 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre D'ATTAQUES : *4*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4 (x4)*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *200*
Modes d'Attaque/Défense : *C,E/F,G*



Le dévoreur d'intellect est l'un des monstres les plus redoutés ; on le rencontre sous terre à de grandes profondeurs, ou dans les contrées sauvages, dans de petits gîtes tristes et sombres. Bien qu'il soit capable de combattre avec ses énormes griffes, son attaque principale est de nature psionique. Il se repait de l'énergie psychique de ses proies, la tirant de leur dernier cri d'agonie ou la volant par des méthodes plus subtiles. Si de l'énergie psychique (qu'elle provienne de facultés innées ou de moyens magiques) est utilisée à moins de 18 m de lui, ce monstre commence à traquer sa proie, cherchant le moment propice pour l'attaquer, de préférence par surprise et lorsqu'elle est seule. Il bondit alors sur elle, la déchirant de ses griffes, et l'attaquant psioniquement à l'aide du cinglement d'ego ou de l'insinuation spirituelle. Si son attaque psy est couronnée de succès, le monstre se loge ensuite dans le corps sans esprit, tentant de se faire passer pour la personne qu'il a tuée, attendant l'occasion d'agir de même avec d'autres.

Ces créatures ont la faculté de se dissimuler dans l'ombre comme des voleurs du dixième niveau. Les armes normales et la plupart des sortilèges sont sans effets sur elles. Les armes magiques +3 et plus ne leur infligent qu'un point de dégâts par coup. Les lumières vives les font fuir, et un sort de *protection contre le mal* les tient à distance. Les *boules de feu* ne sont pour elles qu'une vive lueur, mais la *foudre* leur cause de la douleur et leur inflige des dégâts (1 pt par dé de l'éclair). Une *incantation mortelle* n'a que 25 % de chances de réussir, tandis qu'un *mot de pouvoir de mort* les tue à coup sûr. Bien évidemment, on peut les attaquer psioniquement, et leur capacité psy de 200 pts ne rend pas cette action trop difficile. Si elles se sentent sérieusement menacées, elles tentent alors de prendre la fuite.

Leur sensibilité s'étend jusque sur les plans astral et éthéré, qu'elles parcourent fréquemment. Elles sont capables de parler tous les langages humains.

DIABLE

Les habitants et seigneurs des plans infernaux sont principalement des diables, qui sont les plus puissantes des entités loyales mauvaises. Leurs pouvoirs et caractéristiques ressemblent beaucoup à ceux des démons du chaos, et leurs attributs généraux sont décrits ci-dessous. Les pouvoirs spécifiques des archi-diables et des différents types de diables sont, eux, traités dans les rubriques leur correspondant.

Les diables font partie d'une hiérarchie précise basée sur une chaîne de commandement stricte qu'aucun d'entre eux n'ose briser, par crainte des archi-diables. Malgré tout, il existe une grande rivalité, voire même un antagonisme déclaré, entre les diables des plans différents ainsi qu'entre les archi-diables. Mais tandis que les diables mineurs se chamaillent, les ducs infernaux visent quant à eux le trône d'ASMODEE. Jusqu'ici, ce dernier a réussi à déjouer tous leurs complots en les dressant les uns contre les autres, et règne toujours du fin fond des abysses.

Tous les diables sont capables de se déplacer à volonté dans les plans infernaux, bien qu'ils n'osent pas prendre cette liberté sans autorisation, exception faite des ducs. Ils peuvent de même se mouvoir sur les plans suivants : Géhenne, Hadès et Acheron. Les diables sont également capables de parcourir le plan astral mais ne le font que rarement. Aucun d'eux ne peut pénétrer un autre plan sans qu'un seuil ne soit ouvert, un rituel approprié accompli, ou son « vrai » nom proféré (et entendu).

Il est possible de détruire la forme matérielle d'un archi-diable ou d'un duc infernal, mais de telles créatures ne peuvent être éliminées à moins d'être rencontrées et tuées en enfer, ou sur les plans inférieurs adjacents. Les diables ne peuvent jamais être subjugués. Les diables mineurs combattent toujours jusqu'à la destruction; les diables majeurs, s'ils se sentent sérieusement menacés, tentent de négocier. Un diable sert toujours celui qui le commande correctement, mais c'est chose risquée car un ordre impropre brise la loi qui l'oblige à obéir. En outre, ce pouvoir de commandement provient généralement d'un pacte, que celui qui souhaite l'obéissance des puissances infernales paie de son âme. Il est possible à des êtres d'un alignement différent du loyal mauvais d'invoquer des diables ou de pactiser avec eux (mais ils ont alors tout intérêt à les prendre avec des gants et des pincettes, de tels rapports étant éminemment dangereux). Des cercles magiques correctements tracés (et renfermant les symboles appropriés, dans le cas des diables majeurs et des archi-diables) les tiennent momentanément à distance. Les diables sont repoussés par les reliques sacrées d'alignement bon.

Tous les diables sont capables de diriger leurs attaques contre plusieurs adversaires si la chose est possible. Lorsqu'un diable majeur voit sa forme matérielle détruite, il régresse au stade de lémure pour neuf décennies de tourments, avant de reprendre son statut précédent. Si la forme matérielle d'un duc est détruite, cet archi-diable est confiné sur son plan infernal pendant une décennie (à moins d'être invoqué correctement avant la fin de ces 10 ans) et subit une grave perte de prestige (et nulle colère humaine ne peut alors rivaliser avec son équivalent infernal).

LES TALISMANS DIABOLIQUES : A chaque type de diables mineurs correspond un talisman, portant une combinaison d'inscriptions spécifique; pour neuf jours, les diables correspondants sont liés au porteur de cette amulette, ou à tout le moins incapables de lui faire du mal. Les diables majeurs peuvent eux aussi être commandés ou tenus à distance grâce aux talismans adéquats, mais pour neuf heures seulement. Quant aux archi-diables, un talisman correctement utilisé les oblige à rendre à son porteur un unique service, ou à le protéger d'un duc particulier. L'emploi de tout talisman diabolique nécessite moult soins et précautions. Un sacrifice humain est requis des créatures mauvaises voulant l'activer. Un simple regard posé sur un de ces objets peut être dangereux : si l'on n'est pas protégé par les sortilèges ou le cercle magique appropriés, il y a 10 % de chances que le fait d'étudier un talisman conjure un des diables du type auquel il appartient. Prononcer à haute voix le nom du talisman invoque **toujours** le ou un des diables concernés par l'amulette. Les archi-diables savent automatiquement si un talisman est mal protégé et, s'il leur appartient ou se rapporte à leurs plans, envoient alors une créature tuer ses possesseurs pour s'en emparer.

CARACTERISTIQUES GENERALES :

Seuls les erinyes, les diables barbelés et les diables osseux peuvent être touchés par des armes non-magiques. Les diables majeurs (malebranches, diables des glaces et diables des profondeurs) ne redoutent que les armes magiques ou d'argent, les armes normales ne leur infligeant aucun dégâts.

Tous les diables sont capables d'utiliser les pouvoirs suivants :

Charme-personnes
Suggestion
Illusion
Infravision
Téléportation (sans erreur)
Perception des alignements
Epouvante (effet variable)
Nécro-animation

Ils peuvent invoquer leurs semblables, cette invocation étant similaire à un sort d'*invocation des monstres*.

Grâce à une forme spéciale de télépathie, les diables sont capables de comprendre toutes les créatures intelligentes et de discuter avec elles.

Ils sont affectés comme suit par les attaques suivantes :

ATTAQUE	DEGATS MAXIMUM
acide	entiers
armes d'argent	entiers
armes de fer	aucun*
électricité (foudre)	entiers
feu (souffle ou magique)	aucun
froid	demi-
gaz (empoisonné, etc)	demi-
projectiles magiques	entiers
poison	entiers

* A moins qu'ils ne puissent être touchés par des armes normales, auquel cas les dégâts varient suivant l'arme.

Asmodée (Archi-diable)

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *-7*
DEPLACEMENT : *36 m/72 m*
DES DE VIE :
199 points de vie
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *90 %*
TYPES DE TRESOR :
I,R,U,V
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *4-14*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Touché seulement par les armes +3 ou mieux
RESISTANCE MAGIQUE : *90 %*
INTELLIGENCE : *Supra-génie*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (4,05 m)*
CAPACITE PSY : *366*
Modes d'Attaque/Défense : *Tous/tous*



Asmodée, le mal ultime, Haut Seigneur de tous les ducs infernaux, règne grâce à sa puissance et sa grande intelligence. Plus fort physiquement que tous les autres diables (ayant la force d'un géant des tempêtes), plus retors et plus habile, il est l'incarnation même du « MALIN ». Son gigantesque palais est situé sur le sol de l'abysse la plus profonde du neuvième plan infernal. Ses serviteurs sont des diables des profondeurs (voir plus loin), et quelques autres diables mineurs ou majeurs qu'il choisit selon son bon vouloir. Une fois l'an, il peut ordonner à ses archi-diables de venir à sa cour lui rendre hommage.

Asmodée peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté, mais au rythme d'un seul par round : *pyrotechnie, flamme, mur de flammes, tempête de glace, mur de glace, lumière éternelle, lecture des langues, lecture de la magie, détection de l'invisible, localisation des objets, invisibilité, dissipation de la magie, paralysie, paralysie des monstres, hétéromorphisme, séduction, suzeraineté, charme-masses, quête magique, restauration, rappel ultime à la vie*, et exaucer un *souhait majeur* d'une autre créature. Il peut aussi, une fois par jour, user des pouvoirs suivants : *symbole de souffrance, symbole d'insanité, symbole de désespoir* (jet de protection réussi contre la magie ou soumission totale à la volonté d'Asmodée), *parole sacrée (maudite)*. Il est en outre capable d'*appeler* un diable majeur ou deux diables mineurs. Selon ses désirs, son regard *glace de peur* (ralentissant de 50 % et donnant -5 à tous les jets de dés), provoque l'*effroi*, ou *effroi et faiblesse*. Les jets de protection sont applicables.

Asmodée possède une baguette de rubis rougeoyante, qui agit comme une *baguette d'absorption*. Elle inflige également des *blessures majeures* à toute créature touchée par sa pointe opalescente. Sur commande en jaillit un cône de froid, un jet d'acide ou un éclair (traiter chacun de ces effets comme un souffle de dragon du type concerné). Si on laisse de côté ses pouvoirs magiques, cette baguette n'en vaut pas moins 1 000 000 de po, rien que pour la matière et la façon !

Description : Asmodée est sans conteste le plus séduisant de tous les diables, tout en étant aussi le plus puissant et le plus rusé; le mal ultime qu'il représente n'apparaît brièvement que lorsqu'il le désire, ou qu'il s'oublie et s'envole dans une de ses terrifiantes colères.

Baalzebul (Archi-diable)

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *-5*
DEPLACEMENT : *27 m/72 m*
DES DE VIE : *166 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *80 %*
TYPES DE TRESOR : *E,R,V*
Nbre D'ATTAQUES : *1 morsure*
DEGATS/ATTAQUE : *2-12 + poison*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Touché seulement par les armes +3 ou mieux
RESISTANCE MAGIQUE : *85 %*
INTELLIGENCE : *Génie*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (3,6 m)*
CAPACITE PSY : *313*
Modes d'Attaque/Défense : *Tous/tous*



Les sixième et septième plans infernaux, Malbolge et Maladomini, sont dirigés par Baalzebul, « Seigneur des Mouches » et des mensonges. Cet archi-diable, que seul Asmodée surpasse en puissance, possède de grands pouvoirs. Malbolge est un plan constitué de pierre noire comme le jais, de cavernes et de grottes, de fournaises, et dont l'atmosphère est empuantie de fumées et de vapeurs nauséabondes. Maladomini est identique, mais on y trouve les châteaux entourés de douves des malebranches et l'immense forteresse de Baalzebul.

Cet archi-diable peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté, mais un seul par round : *pyrotechnie, flamme, mur de flammes, lumière éternelle, lecture des langues, lecture de la magie, détection de l'invisible, localisation des objets, invisibilité, dissipation de la magie, hétéromorphisme, séduction, suzeraineté* (comme une *baguette de suzeraineté*), *paralysie, charme-monstres, quête magique, restauration, rappel ultime à la vie*, et réalisation d'un *souhait majeur* d'une autre créature. Une fois par jour, il peut également employer : *symbole de souffrance, symbole d'insanité, parole sacrée (maudite)*. Il lui est toujours possible d'*appeler* 1-4 diables cornus. Lorsqu'il fixe une créature, son regard lui inspire *effroi et faiblesse* (si elle manque son jet de protection contre la magie, elle s'effondre en tremblant et reste ainsi 1-4 rounds après que Baalzebul a détourné les yeux).

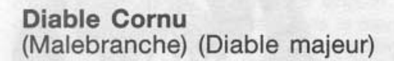
Diable Barbelé (Diable mineur)



FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-2 ou 3-12*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *50 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : 2-8/2-8/3-12
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *35 %*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M (2,1 m)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les diables barbelés peuplent les troisième et quatrième plans infernaux. Ce sont d'excellents gardes, toujours sur le qui-vive et ne pouvant être surpris. Toute créature dont la présence n'est pas autorisée est immédiatement jetée dans un de leurs innombrables cachots, afin d'y être « tourmentée ».

Ces monstres ne portent pas d'armes, étant naturellement dotés d'équipement offensif : leur corps tout entier n'est qu'une horrible masse de cornes et de barbelés, et leurs coups de queue et de griffes sont redoutables. Ils peuvent générer l'*effroi* lorsqu'ils frappent un adversaire (jet de protection contre les bâtonnets). Les diables barbelés peuvent employer les pouvoirs suivants à volonté, mais un seul par round : *pyrotechnie, flamme, paralysie*, ou *appel* d'un autre diable barbelé (30 % de chances de succès).



Diable Cornu
(Malebranche) (Diable majeur)

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-2 ou 2-5*
CLASSE D'ARMURE : *−5*
DEPLACEMENT : *27 m/54 m*
DES DE VIE : *5+5*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *55 %*
TYPES DE TRESOR : *I*
Nbre D'ATTAQUES : *4 ou 1+arme*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4/1-4/2-5/1-3 ou 1-3+arme*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Touché uniquement par les armes +1 ou mieux
RESISTANCE MAGIQUE : *50 %*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (2,7 m)*
CAPACITE PSY : *113*
Modes d'Attaque/Défense : *B,C/F,G,H*

Les « cornes maléfiques » *(males branches)* résident principalement sur les sixième et septième plans infernaux. Ces monstres occupent le rang le plus bas de la hiérarchie des diables majeurs et possèdent des noms tels que : « queue d'enfer », « aile tordue », « vomissures de chien » et autres doux patronymes. Ils détestent et craignent tout ce qui est plus puissant qu'eux, à commencer par les diables qui leur sont supérieurs.

Lorsqu'ils sont armés, ils portent une fourche à deux pointes (75 %) qui inflige 2-12 pts de dégâts, ou un fouet barbelé (25 %) infligeant 1-4 pts de dommages et étourdissant pour le même nombre de rounds (à moins que la victime ne réussisse un jet de protection contre la magie). Un diable cornu désarmé attaque de la façon suivante : griffes, griffes, morsure. Armé ou non, il donne des coups de queue, causant 1-3 pts de dégâts et une blessure qui saigne jusqu'à ce qu'elle soit pansée ou soignée (perte d'un pt de vie par tour en attendant les soins). Ces diables exsudent une aura d'*effroi* dans un rayon de 1,5 m (jet de protection contre les bâtonnets).

Les malebranches peuvent utiliser les pouvoirs suivant à volonté, mais un seul par round : *pyrotechnie, flamme, ESP, détection de la magie, illusion*, et *appel* d'un autre diable cornu avec 50 % de chances de succès. Une fois par jour, ils peuvent créer un *mur de flammes* causant des dommages trois fois plus importants que la normale (3-24 pts de vie).

Diable des Glaces (Diable majeur)



FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1 ou 1-4*
CLASSE D'ARMURE : *−4*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *11*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *60 %*
TYPES DE TRESOR : *Q,R*
Nbre D'ATTAQUES : *4*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4/1-4/2-8/3-12*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Touché seulement par les armes +2 ou mieux
RESISTANCE MAGIQUE : *55 %*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (3,15 m)*
CAPACITE PSY : *166*
Modes d'Attaque/Défense : *C,D/F,G,H*

Le glacial huitième plan infernal est principalement habité par des diables des glaces. Ces diables sont majeurs dans tous les sens du terme, préférant attaquer et torturer leurs victimes à l'aide de leurs griffes, queue et mandibules. Quelques-uns (25 %) portent de grandes lances qui infligent 2-12 pts de dégâts et engourdissent (*froid*) les créatures touchées (les ralentissant de 50 % à moins qu'elles ne réussissent un jet de protection contre la paralysie). Etant des diables majeurs, ils ont tous un nom qui leur est propre.

Les diables des glaces peuvent utiliser les pouvoirs suivants à volonté, mais un seul par round : *vol, mur de glace, détection de la magie, détection de l'invisible, autométamorphose*, et ouverture d'un *seuil* (60 % de chances de succès) amenant deux diables osseux (70 %) ou un autre diable des glaces (30 %). Une fois par jour, tout diable de ce type peut générer une *tempête de glace* (voir le sort).

Ces créatures possèdent une ultravision d'une portée de 18 m, se régénèrent au rythme d'un point de vie par round, et ont une force de 18/76. Elles irradient l'*effroi* dans un rayon de 3 m (jet de protection contre les bâtonnets).

Diable des Profondeurs
(Diable majeur)



FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1 ou 1-3*
CLASSE D'ARMURE : *−3*
DEPLACEMENT : *18 m/45 m*
DES DE VIE : *13*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *65 %*
TYPES DE TRESOR : *J,R*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *5-8/7-12*

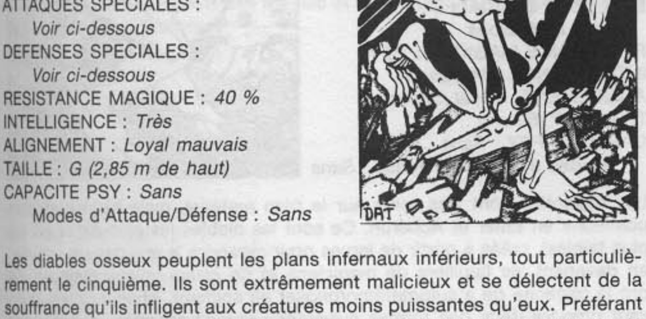
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Touché uniquement par les armes +2 ou mieux*
RESISTANCE MAGIQUE : *65 %*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (3,6 m)*
CAPACITÉ PSY : *213*
Modes d'Attaque/Défense : *A,C,E/G,H,I*

Le plan inférieur des enfers est le domaine des redoutables diables des profondeurs, créatures de grande puissance, infiniment maléfiques et dotées d'une force terrifiante. Ces monstres possèdent tous un nom propre et sont les serviteurs personnels d'Asmodée. Ils utilisent chacun un bâton dentelé et une arme en forme d'ankh, pouvant frapper avec les deux au cours d'un même round.

Les diables des profondeurs peuvent utiliser les pouvoirs suivants à volonté, mais un seul par round : *pyrotechnie, flamme, mur de flammes, détection de la magie, détection de l'invisible, autométamorphose, paralysie*, et ouverture d'un *seuil* (70 % de chances de réussite) amenant 1-3 diables barbelés (60 %) ou un autre diable des profondeurs. Ils peuvent en outre employer une fois par jour un *symbole de souffrance* (jet de protection contre la magie réussi, ou pénalité de -4 sur tous les jets de toucher et de -2 sur la dextérité durant 2-20 rounds). Ils engendrent l'*effroi* dans un rayon de 6 m (jet de protection contre la magie).

Tous les diables des profondeurs possèdent une force de 18/00, et se régénèrent au rythme de 2 points de vie par round. S'ils réussissent à toucher un adversaire avec leur queue, celui-ci est bloqué et subit 2-8 points de dégâts par round, à cause de la constriction.

Diable Osseux (Diable mineur)



FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-2 ou 2-8*
CLASSE D'ARMURE : *−1*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *9*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *55 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-12*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *40 %*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (2,85 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les diables osseux peuplent les plans infernaux inférieurs, tout particulièrement le cinquième. Ils sont extrêmement malicieux et se délectent de la souffrance qu'ils infligent aux créatures moins puissantes qu'eux. Préférant le froid à la chaleur, ils ont développé une ultravision leur permettant de voir la lumière du spectre ultra-violet dans un rayon de 18 m.

Les diables osseux se servent d'un énorme hameçon d'os pour attraper et blesser leurs adversaires. Toute créature touchée par cette arme a 50 % de chances d'être harponnée. Le monstre la frappe alors de sa queue, lui infligeant 2-8 points de dégâts et lui retirant 1-4 points de force (à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre le poison). La force de la victime lui revient au bout de 10 rounds.

Les diables osseux peuvent employer les pouvoirs suivants à volonté, à raison d'un par round : génération d'une sphère d'*effroi* de 1,5 m de diamètre, *création d'une illusion, invisibilité, détection de l'invisible, vol, effroi* (sort), et *appel* d'un autre diable osseux (avec 40 % de chances de réussite). Une fois par jour, il leur est possible de créer un *mur de glace*.

Dispater (Archi-diable)



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *−2*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *144 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *80 %*
TYPES DE TRESOR : *Q (x10), S*
Nbre D'ATTAQUES : *Voir ci-dessous*
DEGATS/ATTAQUE : *Voir ci-dessous*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Touché seulement par les armes +2 ou mieux
RESISTANCE MAGIQUE : *80 %*
INTELLIGENCE : *Génie*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M (2,3 m)*
CAPACITE PSY : *266*
Modes d'Attaque/Défense : *Tous /tous*

Dispater est le souverain du deuxième plan infernal. Dis, sa capitale (la ville de fer), tire son nom du plan qu'il gouverne. Son palais est grandiose et maléfique, sa ville peuplée de zombies, d'erinyes, et de quelques malebranches et diables barbelés.

Dispater peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté, au rythme d'un par round : *pyrotechnie, flamme, mur de flammes, lumière, lecture de la magie, lecture des langues, détection de l'invisible, hétéromorphisme, séduction, quête magique, restauration, rappel ultime à la vie*, et réalisation d'un *souhait majeur* d'une autre créature. Il peut en outre *appeler* (avec 90 % de chances de réussir) 1-3 erinyes (75 %) ou un diable des profondeurs (25 %). Une fois par jour, Dispater peut aussi employer un *symbole de souffrance* ainsi qu'une *parole sacrée (maudite).* Son regard *glace de peur* ou emplit d'*effroi* toute créature manquant son jet de protection contre la magie.

Description : Dispater est diaboliquement beau, et ne révèle son inhumanité que par la présence de ses cornes, de sa queue, et du sabot qui lui fait office de pied gauche. Il possède une baguette qui cumule les pouvoirs d'une *baguette de suzeraineté* et d'un *bâton de contrecoup* infligeant double-dommages (4-24 points de dégâts).

Erinyes (Diable mineur)



FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-3 ou 4-16*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *18 m/63 m*
DES DE VIE : *6+6*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *R*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *30 %*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M (1,8 m)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les erinyes sont des diablesses originaires du deuxième plan infernal, mais elles sont fréquemment envoyées sur d'autres plans afin de ramener de nouvelles âmes. Quoique féminines, elles sont capables de prendre une apparence masculine. Elles sont armées d'une dague magique d'où sourd un venin caustique rendant les blessures infligées horriblement douloureuses (jet de protection contre le poison, l'échec signifiant que l'adversaire perd connaissance pour 1-6 rounds). Elles sont aussi équipées d'une *corde d'emmêlement* avec laquelle elles attachent leurs victimes. Les erinyes peuvent être touchées avec des armes normales. Elles engendrent l'*effroi* à volonté, chez tous ceux qui les regardent (jet de protection contre les baguettes). Elles sont de plus capables d'utiliser un des pouvoirs suivants tous les rounds : *détection de l'invisible, localisation des objets, invisibilité, autométamorphose, flamme,* et *appel* d'une autre erinyes (25 % de chances de succès).

Les erinyes sont fortes (18/01), mais n'en retirent aucun avantage au combat (pas de bonus au toucher ou aux dégâts). Elles poursuivent inlassablement des personnes mauvaises et maléfiques, afin de les entraîner toutes vives en enfer. Elles passent parfois des marchés avec d'autres, dans l'espoir de les pousser vers le mal.

Geryon (Archi-diable)



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *-3*
DEPLACEMENT : *9 m/54 m*
DES DE VIE : *133 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *70 %*
TYPES DE TRESOR : *H,R*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18/3-18/2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Touché seulement par les armes +2 ou mieux*
RESISTANCE MAGIQUE : *75 %*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (3 m de haut, 9 m de long)*
CAPACITE PSY : *213*
Modes d'Attaque/Défense : *Tous/tous*

Parfois nommé « La Bête », le titanesque Geryon est le maître absolu du cinquième plan infernal. Cet archi-diable possédant la force d'un géant des tempêtes, sa méthode de combat favorite consiste à emprisonner un adversaire dans son étreinte, pour ensuite le déchiqueter de ses griffes tout en le frappant dans le dos grâce à sa queue venimeuse (jet de protection contre le poison à -4 réussi, ou mort). Geryon réside dans un immense palais situé au centre exact de son plan et ne s'aventure que rarement hors de ses murailles.

Il est capable d'utiliser les pouvoirs suivants à volonté, au rythme d'un par round : *tempête de glace, mur de glace, lumière, lecture des langues, lecture de la magie, détection de l'invisible, localisation des objets, dissipation de la magie, invisibilité, hétéromorphisme, séduction, quête magique, rappel ultime à la vie,* réalisation d'un *souhait majeur* d'une autre créature. Une fois par jour, il peut aussi employer un *symbole de souffrance* ainsi qu'une *parole sacrée (maudite).* Il lui est possible d'*appeler* (avec 95 % de chances de réussir) 1-2 diables osseux (60 %) ou un diable des glaces (40 %). Le regard de Geryon provoque l'*effroi* chez tous ceux sur lesquels il se pose (jet de protection contre la magie).

Geryon possède une énorme corne de taureau dans laquelle il peut souffler, causant l'apparition de 5-20 minotaures qui lui obéiront jusqu'à la mort. Cette corne ne peut servir qu'une fois par semaine.

Description : Le corps serpentiforme de Geryon est surmonté par un torse et une tête humains bien proportionnés. Cet archi-diable, dépourvu de jambes, se déplace comme un serpent sur le sol. Il est doté d'immenses ailes de chauve-souris, d'une queue épineuse et suintant le poison. Ses bras velus et puissants se terminent par des mains griffues.

Lémure



FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *5-30*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *9 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *100 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les lémures sont les formes larvaires dans lesquelles sont placées les âmes des morts qui résident sur les neufs plans infernaux. Ces masses gélatineuses quasi humanoïdes sont alors tourmentées par les diables. Ces monstres sont à moitié fous et attaquent à vue toute créature non-diabolique. Ils se régénèrent à la vitesse d'un point de vie par round, ce qui explique qu'ils ne soient généralement pas tués par les blessures que leur infligent leur environnement et ses habitants. Ces horribles créatures ne peuvent être détruites que par des objets bénits (eau bénite, épées saintes, etc). Elles sont immunisées à toutes les formes de sommeil, charme, ou assimilés.

Après avoir résidé en enfer un certain temps, quelques lémures sont choisis pour former des âmes en peine ou des spectres.

DIABLOTIN



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *18 m/54 m*
DES DE VIE : *2+2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *0*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *25 %*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *P (60 cm)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les diablotins sont très rares sur le plan matériel, mais beaucoup plus communs en Enfer et Acheron. Ce sont les diables les plus petits (et les plus faibles), créés à partir de larves pour répandre le mal dans le monde, en devenant les familiers de magiciens et de clercs loyaux mauvais. Ils ont la capacité de s'*autométamorphoser* en animaux, chacun d'eux pouvant prendre deux des formes suivantes : grande araignée, corbeau, rat géant ou chèvre.

Sous sa forme naturelle, le diablotin attaque avec sa queue venimeuse (jet de protection réussi contre le poison ou mort); pour les jets de toucher, on la considère comme une dague. Sous forme d'animal, il se bat comme la bête en question (le corbeau et la chèvre n'ont aucune attaque efficace).

Quelle que soit la forme adoptée, un diablotin peut utiliser tous ses pouvoirs magiques; il peut à volonté *détecter le bien, détecter la magie,* et *devenir invisible.* Il se régénère au rythme d'un point de vie par round. Enfin, il lui est possible d'employer une *suggestion* par jour. Les diablotins ne peuvent être blessés que par les armes magiques ou d'argent. Les attaques magiques basées sur le froid, le feu ou l'électricité ne les affectent pas, et leurs jets de protection contre la magie sont ceux de créatures à 7 dés de vie dans le cas de sorts dirigés contre eux.

Ces petits monstres sont moyennement intelligents, mais diaboliquement rusés. De plus, en tant que familiers, ils peuvent faire appel à l'intelligence des archi-diables.

Lorsqu'un diablotin assume le rôle de familier, son « maître » gagne les bénéfices suivants, à condition de ne pas se trouver à plus d'1,5 km de lui : un lien télépathique s'établit entre eux, permettant au « maître » de recevoir toutes les perceptions sensorielles du diablotin, y compris les images dans le spectre infrarouge; le « maître » gagne un niveau d'expérience (mais s'il se trouve éloigné de plus d'1,5 km de son familier, il perd ce niveau d'expérience; il en perd 4 si le diablotin est tué); si le familier se trouve dans les 3 mètres, son « maître » y gagne de plus une résistance magique de 25 % et la capacité de se régénérer au rythme d'un point de vie par round. Enfin, en sus de son aide et de ses conseils, un diablotin familier peut contacter un plan inférieur une fois par semaine, afin d'aider son « maître » à prendre une décision. Ce contact est semblable à un sort de *communion*, mais 6 questions sont permises.

DINOSAURE

Les dinosaures sont des reptiles dont le nom provient du grec et signifie : « les terribles lézards ». Ils descendent des thécodontes et leur groupe se divise en deux ordres distincts : les saurischiens dont font partie les dinosaures carnivores, et les ornitischiens qui comprennent les dinosaures « blindés » et/ou à cornes.

A cause de la nature du temps régissant les plans où la magie est efficace, des dinosaures d'époques très diverses sont décrits ci-après. Ils peuvent en effet cœxister sur certains plans bizarres, mondes alternatifs ou continents isolés. Ils ne sont pas tous détaillés, mais les espèces principales sont décrites.

L'on doit toujours garder à l'esprit la stupidité de ces reptiles, dont la motivation principale est la faim. Les prédateurs sont à la fois féroces et voraces; les herbivores sont eux aussi insatiables, mais ils ont tendance à ignorer toute chose non comestible ne leur semblant pas menaçante, et à s'enfuir devant tout ce qui leur paraît dangereux. Certains cependant peuvent se défendre de manière redoutable, notamment les stegosaurus, ankylosaurus et cératopsiens.

Les dinosaures marins peuvent chavirer des embarcations afin d'avoir accès à la « nourriture » se trouvant à bord, ou surprendre et attraper des créatures se tenant sur les ponts. Les carnivores terrestres quant à eux, poursuivent tout ce qui semble comestible, ne s'arrêtant que lorsque la proie leur paraît définitivement hors de portée. En fuyant de grands carnassiers ou quelqu'autre danger, les hordes de dinosaures herbivores peuvent se ruer dans pratiquement n'importe quelle direction. Toute créature se trouvant sur leur chemin est alors soit emportée par le flot, soit piétinée à mort si elle est plus petite, plus faible ou plus lente qu'eux.

Pour vous simplifier la tâche, nous avons rassemblé dans la rubrique « dinosaure » les animaux préhistoriques tels que mammouths et autres, bien que ce ne soient nullement des reptiles et qu'encore une fois ils aient vécu à des époques différentes.

Anatosaurus (Trachodon)

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *2-12*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (9 m et + de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ce sont des dinosaures végétariens à bec de canard. Ils fuient toute attaque, et ne peuvent se défendre qu'à coups de queue.

Ankylosaurus

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *2-5*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *9*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (4,5 m et + de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Cet ornitischien semblable à un tatou pèse 4 à 5 tonnes, la majeure partie de ce poids provenant des plaques de sa carapace, des épines de ses flancs et de sa grande queue noueuse. S'il est attaqué ou menacé, il répond par de puissants coups de queue. Cet herbivore appartient à la même famille que le paleoscincus.

Antrodemus (Allosaurus)

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *15*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4/1-4/6-24*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (9 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ce monstre est l'un des prédateurs les plus vicieux. Il peut courir à grande vitesse sur un sol dur.

Apatosaurus (Brontosaurus)

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *30*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (21 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Le lézard-tonnerre est un végétarien de 40 tonnes, qui se rencontre dans des régions de lacs et de marécages. Il passe le plus clair de son temps dans des eaux peu profondes afin de s'alléger d'une partie de son poids, ne se rendant en eaux profondes que pour échapper aux prédateurs. Il ignore ce qui est petit, mais écrase tout ce qui se trouve sur son passage (infligeant 4-40 pts de dégâts).

Archelon Ischyras

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *9 m//45 m*
DES DE VIE : *7*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (3,6 m de diamètre)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces créatures sont des reptiles, mais pas des dinosaures. Ce sont des tortues de mer, s'aventurant rarement sur la terre ferme. Leur carapace est extrêmement résistante, quoique pas très dure.

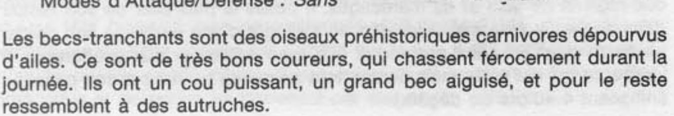
Baluchitherium

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *14*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *5-20*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (6 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ce colossal mammifère herbivore est l'ancêtre préhistorique du rhinocéros. Il charge souvent, sur tout ce qui se trouve aux alentours, simplement pour le piétiner. Si on rencontre deux individus, il s'agit d'un couple; si on en voit trois, un couple et son petit (lancez 1d100 pour déterminer sa taille).

Bec-tranchant

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/1-3/2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (2,1 m et +)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les becs-tranchants sont des oiseaux préhistoriques carnivores dépourvus d'ailes. Ce sont de très bons coureurs, qui chassent férocement durant la journée. Ils ont un cou puissant, un grand bec aiguisé, et pour le reste ressemblent à des autruches.

Brachiosaurus

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *36*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *5-20*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (18 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ce monstre de 85 tonnes, le plus lourd des dinosaures, vit dans des régions lacustres et marécageuses chaudes. Comme l'apatosaurus, il marche sur tout ce qui est petit, infligeant 8-80 points de dégâts.

Camarasaurus

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *20*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (15 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces herbivores se trouvent dans des régions de lacs et de marécages. Ils sont assez petits (pour leur famille) et paniquent beaucoup plus facilement que les apatosaurus. Ils infligent 3-30 points de dégâts lorsqu'ils piétinent ou marchent sur quelque chose.

Ceratosaurus

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6/4-16*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (5,5 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Ces petits dinosaures semi-bipèdes sont à la fois lourds et rapides. Ils ont la particularité d'être carnivores, bien qu'ayant une corne sur le nez ; ils n'utilisent cependant pas cette excroissance en combat.

Cetiosaurus

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *24*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (18 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces énormes végétariens vivent dans des régions lacustres ou marécageuses. Leur tête est un peu plus grosse que celle des autres reptiles du même genre (apatosaurus, etc.). S'ils marchent sur quelque chose de petit (comme un humain par exemple), ils infligent 4-40 points de dommages.

Dinichtys

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *63 m*
DES DE VIE : *10*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *5-20*
ATTAQUES SPECIALES : *Avalement*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (7,5 m et + de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les dinichtys ne sont pas des dinosaures mais de gigantesques poissons préhistoriques (« le terrible poisson »). Leur énorme bouche leur permet d'avaler des proies de taille humaine (sur un score de 20).

Diplodocus

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *24*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (24 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

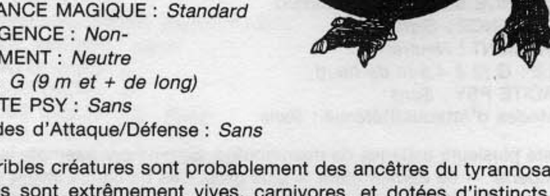
Le diplodocus est lui aussi un dinosaure de type semi-aquatique, et se nourrit de plantes d'eau. Il peut descendre jusqu'à une profondeur de 9 m, où il respire encore aisément. S'il marche sur quelque chose de petit, il lui inflige 3-30 points de dégâts.

Elasmosaurus

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *15*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *4-24*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (15 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces reptiles pisciformes au long cou sont carnivores et hautement agressifs.

Gorgosaurus



FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *13*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/1-3/7-28*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (9 m et + de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces horribles créatures sont probablement des ancêtres du tyrannosaurus rex. Elles sont extrêmement vives, carnivores, et dotées d'instincts très agressifs.

Iguanodon



FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *3-18*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *6*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/1-3/2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (9 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces bipèdes végétariens se déplacent en groupes. Ils fuient les carnivores mais s'ils sont acculés, utilisent leurs « pouces » acérés et leur queue pour se défendre.

Lambeosaurus

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *2-16*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (6 m et + de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Voici un représentant des herbivores à crête, doté de sens exceptionnellement aiguisés. Cela lui permet fréquemment de détecter ses ennemis et de leur échapper, soit en les distançant, soit en se dissimulant dans une aire marécageuse. Les corythosaurus, parasaurolophus, prosaurolophus et saurolophus sont également des dinosaures à crête.

Mammouth

FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-12*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *13*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *5*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18/3-18/2-16/2-12/2-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (3 à 4,5 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Il existe plusieurs espèces de mammouths, comme par exemple le laineux et l'impérial — ce dernier étant le plus gros. Ces monstres vivent sous les climats sub-arctiques à sub-tropicaux de l'ère Pleistocène. S'ils sont menacés, ces herbivores massifs sont assez agressifs.

Le mammouth, tout comme l'éléphant et le mastodonte (voir ces mots), possède cinq formes d'attaque, mais ne peut généralement pas en utiliser plus de 2 contre un même adversaire.

Les défenses d'un mammouth sont plus lourdes de 50 % que celles d'un éléphant; leur valeur est plus importante dans les mêmes proportions.

Mastodonte

FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-12*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *5*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16/2-16/2-12/2-12/2-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (3 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les mastodontes vivent sous presque tous les climats, de tropical à quasi arctique. Ces colossaux herbivores sont de lointains cousins des éléphants, mais leur corps est plus bas, plus long. Ils sont communs dans les plaines du Pleistocène.

Bien que le mastodonte possède 5 modes d'attaque (2 défenses, 1 trompe, 2 pattes avant), il ne peut en utiliser plus de deux à la fois sur un même adversaire. Pour avoir des détails sur ces limites ainsi que d'autres informations, voir ELEPHANT.

Ses défenses pèsent et valent autant que celles des éléphants.



Mégacéros

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-8*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1 (2)*
DEGATS/ATTAQUE : *2-12 (2-12)*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces créatures du Pleistocène, proches des élans, vivent sous les climats tempérés. Leurs andouillers s'étendent sur une largeur de 3 m et peuvent embrocher deux adversaires à la fois — dans cette limite — si ceux-ci se trouvent juste devant l'animal. Les mégacéros ne sont généralement pas agressifs, mais peuvent se révéler très dangereux durant leur période de rut (le début du printemps).

Megalosaurus

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *12*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (7,5 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Bien que bipèdes, ces monstres se déplacent souvent à quatre pattes. Ils ont des mâchoires et une dentition très puissantes, ce qui leur permet d'abattre les victimes sans méfiance.

Monoclonius

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *2-12*
CLASSE D'ARMURE : *3/4*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (5,5 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces dinosaures ressemblent quelque peu à des rhinocéros à une seule corne. Leur tête et leur cou sont protégés par un bouclier osseux (classe d'armure 3), tandis qu'ailleurs leur peau très épaisse forme presque des plaques. Ce sont des herbivores, mais dotés de tendances agressives. Ils chargent les créatures de taille inférieure pour les piétiner, si l'occasion s'en présente, leur infligeant 2-16 points de dégâts.

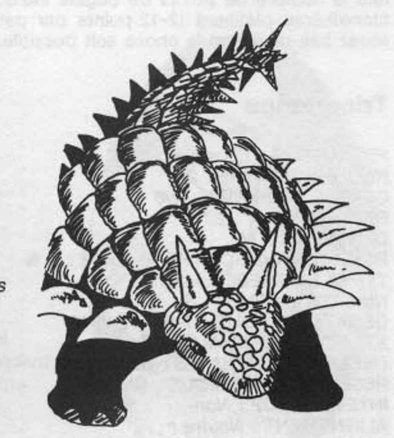
Mosasaurus

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *9 m//45 m*
DES DE VIE : *12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *4-32*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (15 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces dinosaures marins typiques ne se déplacent sur terre que très lentement, mais leurs nageoires leur permettent de se mouvoir dans l'eau avec grâce. Ils font leurs proies de toutes les créatures marines.

Paleoscincus

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *-3*
DEPLACEMENT : *9 m*
DES DE VIE : *9*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (6 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Ces dinosaures sont de véritables « cuirassés sur pattes », leur peau recouverte de plaques, leurs épines costales acérées et leur queue épineuse les rendant pratiquement invulnérables à toute attaque. En effet, tout prédateur essayant d'en mordre un risque de s'infliger 3-18 points de dégâts s'il réussit à le toucher ! Evidemment, le paleoscincus tente de surcroît de repousser ses assaillants en les frappant de sa queue épineuse. Cette créature se montre parfois agressive si l'on empiète sur son territoire.

Pentaceratops

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *2-12*
CLASSE D'ARMURE : *2/6*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-10/1-10*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (6 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Voici un autre représentant des dinosaures de l'ordre des ornitischiens, cousin du monoclonius, dû styracosaurus et du triceratops. C'est un herbivore, mais il est agressif. Grâce à sa cuirasse et à ses cornes, sa tête est classe d'armure 2, alors que son corps a une classe d'armure de 6. En cas de charge et de piétinement, il inflige 2-20 points de dégâts aux créatures de taille inférieure.

Plateosaurus

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *5-20*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *0*
DEGATS/ATTAQUE : *0*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (6 m et + de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces dinosaures végétariens se déplacent lentement sur deux pattes, utilisant leur queue comme balancier. Cette posture leur permet d'atteindre les pousses végétales hautes (bourgeons, feuilles, etc) et de guetter la venue d'éventuels assaillants. Néanmoins, ils peuvent aller plus vite à 4 pattes. Ils sont assez lourds (8 à 10 tonnes en moyenne), et paniquent facilement.

Plesiosaurus

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *20*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *5-20*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (15 m et + de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Le plesiosaurus ressemble à une tortue à carapace molle. Il est très agressif et attaque tout ce qui bouge. Son cou, rapide et puissant, atteint un tiers de sa taille. Au cours d'une bataille navale, il peut aussi attaquer avec ses nageoires antérieures, infligeant 2-12 pts de dégâts avec chaque membre.

Pteranodon

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *3-18*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *9 m/45 m*
DES DE VIE : *3+3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (9 m d'envergure)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'attaque/Défense : *Sans*

Bien que ces reptiles volants se nourrissent généralement de créatures aquatiques, ils feront une exception pour tout être leur semblant vulnérable. N'ayant pas de dents, ils empalent leurs victimes sur leur bec si elles sont trop grosses pour être avalées d'un seul coup. Ce bec mesure en moyenne 1,20 m de long. Un pteranodon ne pèse que 20 à 25 kg, mais peut soulever des proies pesant jusqu'à quatre fois son propre poids.

Stegosaurus

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *2/5*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *18*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *5-20*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (7,5 m de long, 2,5 m et + de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Autre représentant des ornitischiens, le stegosaurus (« lézard blindé ») est un énorme et stupide dinosaure qui se défend agressivement. Il prospère partout et se rencontre souvent dans des plaines ou des jungles de type jurassique. Les grandes plaques qui le recouvrent lui permettent d'avoir dans 90 % des cas une classe d'armure de 2. Sa queue épineuse est munie d'au moins quatre excroissances osseuses en forme de pointes, pouvant mesurer jusqu'à 60 cm de long. Cette queue renferme un cerveau secondaire qui lui est propre. En combat ou si une créature lui semble hostile, le stegosaurus tourne toujours son arrière-train vers l'ennemi, tout en gardant la tête au ras du sol.

Styracosaurus

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *2/4*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *10*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (5,5 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Végétarien agressif, le styracosaurus a tendance à charger tout ce qui lui semble menaçant, infligeant 2-16 points de dégâts aux créatures plus petites que lui qu'il piétine. Son blindage osseux donne à sa tête une classe d'armure de 2. Dans 50 % des cas, toute créature tentant de mordre sa partie arrière est touchée par une ou plusieurs des pointes acérées garnissant le bord de sa collerette osseuse. 1-3 pointes peuvent toucher simultanément, chacune infligeant 1-6 points de dégâts.

Teratosaurus

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *10*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : 1-3/1-3/3-18
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (6 m de long, 3 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ce carnivore féroce se rencontre dans les plaines de type triassique. Il poursuit agilement toute créature lui semblant avoir une quelconque valeur nutritive mais ne chasse que sur terrain solide, en plaine ou en forêt.

Titanothère

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-12*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16*
ATTAQUES SPECIALES : *Charge et piétinement*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (2,5 m)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Ces herbivores colossaux, ignorant la peur, vivent en troupeaux dans les plaines tempérées de l'ère du Pleistocène. Si on en rencontre plus de 6, 1-4 de ceux qui viennent en supplément de la moitié du nombre total possible sont des jeunes, d'une maturité variant entre 10 et 80 %.

Toute créature menaçant le troupeau se voit chargée par les animaux les plus grands (les mâles). Un coup assené en bout de charge inflige deux fois le nombre de points de dégâts indiqué par les dés (soit 4-32). Les titanothères piétinent (2-12 points par patte) tout adversaire positionné assez bas pour que la chose soit possible.

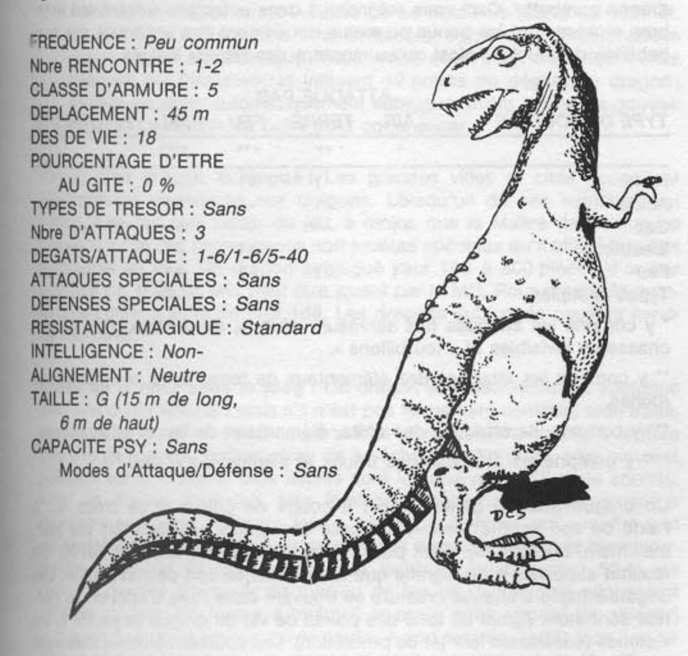
Triceratops

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *2/6*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *16*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-8/1-12/1-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (7,5 m et + de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Cet herbivore à bec, le plus grand des cératopsiens et de loin le plus agressif, vit en plaine. Sa tête est recouverte d'une énorme plaque osseuse qui s'évase en collerette, et d'où jaillissent deux grandes cornes de près d'un mètre de long ainsi qu'une plus petite, pointant au-dessus du museau. Son corps non protégé possède quant à lui une classe d'armure de 6. Toute créature empiétant sur le territoire de ces reptiles a toutes les chances de se voir chargée et transpercée, les plus petites étant tout bonnement piétinées (2-24 pts de dommages).

Tyrannosaurus Rex

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *18*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6/5-40*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (15 m de long, 6 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Tyrannosaurus Rex est sans conteste le plus terrible et le plus effrayant de tous les dinosaures carnivores. Malgré sa taille énorme, ce monstre est agile et rapide. Sa tête volumineuse mesure près de 2 m de long, ses dents 9 à 18 cms. Il vit en plaine et est tellement stupide qu'il n'hésitera pas à attaquer un jeune triceratops, à le tuer et avaler sa tête en une bouchée, se condamnant ainsi à mort, les cornes de sa victime perçant son estomac au bout de quelques heures. Il va sans dire que ce monstre attaque et dévore toute créature rencontrée, avalant en un coup les êtres de taille humaine sur un jet de 18 ou plus.

DJINN

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *27 m/72 m*
DES DE VIE : *7+3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne-haute*
ALIGNEMENT : *Chaotique bon*
TAILLE : *G (3,2 m)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les djinns sont des créatures du plan élémentaire de l'air. Leurs propriétés magiques leur permettent d'employer les pouvoirs suivants une fois par jour : *manne* pour 2-12 personnes ; *création d'eau* ou *de vin* pour 2-12 personnes ; *création d'objets peu denses* ou *en bois* (0,6 m³ des premiers, 0,4 m³ des seconds), ces objets étant permanents ; *création d'objets métalliques* d'une brève durée de vie, d'un poids de 1 000 po maximum (plus le métal est dur, plus sa durée de vie est courte ; l'or par exemple subsiste environ 24 heures, l'acier 1 heure seulement) ; *création d'une illusion* à la fois visuelle et auditive, qui persiste sans concentration jusqu'à ce qu'elle soit touchée ou dissipée magiquement ; *devenir invisible ; prendre la forme gazeuse ; marche des vents ;* création d'un *tourbillon*. Un tourbillon de djinn forme un cône tronqué renversé de 3 m de diamètre au pied, 9 m au sommet, 21 m de haut maximum. Sa création et sa dissolution nécessitent toutes deux un tour complet. Il dure un round, inflige 2-12 pts de dégâts à toute créature non aérienne se trouvant sur son passage, balaie et tue toutes celles ayant moins de deux dés de vie. Les créatures originaires du plan élémentaire de l'air attaquant un djinn souffrent d'un malus de −1 à leurs dés de toucher, et doivent également retrancher 1 des dommages qu'elles leur infligent.

Les djinns sont capables de porter un poid de 6000 po, à pied ou en vol sans se fatiguer. Ils peuvent transporter le double de ce poids pendant une brève période : trois tours en marchant, un tour en volant (pour chaque tranche de poids inférieure de 1 000 po à ce maximum, ajoutez un tour à la durée précédemment indiquée, marche ou vol). Le djinn, après un tel effort, doit cependant se reposer pendant six tours.

Les conditions et méthodes de capture ou d'asservissement d'un djinn sont laissées à l'appréciation du Maître de Donjon. Il est à noter cependant qu'avoir un bon maître encourage le djinn à faire des efforts additionnels et de meilleures performances, tandis qu'un mauvais maître n'obtient que le résultat inverse. Un djinn noble (1 % de chances) peut exaucer trois *souhaits majeurs* pour son maître, mais il ne fait rien d'autre et la réalisation du troisième souhait l'affranchit de sa servitude. Les djinns nobles sont aussi forts que des éfrits, possèdent 10 dés de vie, infligent 3-24 pts de dommages, et leur *tourbillon* cause 3-18 pts de dégâts.

Les djinns parlent leur propre langage, ainsi que toute langue utilisée par les créatures intelligentes rencontrées, grâce à une forme limitée de télépathie.

Les djinns peuvent se déplacer dans les plans élémentaires ainsi que dans les plans astral et matériels. Leur structure sociale est dominée par un calife, servi par de nombreux nobles et officiels (vizirs, beys, emirs, sheiks, sherifs et maliks).

DOPPLEGANGER

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *3-12*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *E*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Surprend sur 1-4*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Ces créatures bipèdes sont capables de prendre l'aspect de tout humanoïde de 1,20 m à 2,40 m de haut, qu'elles ont au préalable observé! Lorsqu'elles sont devenues ainsi le double d'une personne, elles tentent de l'éliminer et de prendre sa place. Si ceci s'avère impossible, elles attaquent alors, comptant sur la confusion causée par leur apparition pour se rendre indiscernables du double qu'elles imitent (la surprise reflète cet état de fait). Les dopplegangers sont capables de pratiquer l'*ESP* et d'imiter tout personnage avec 90 % de chances de succès. Ils sont insensibles aux sortilèges de *sommeil* et de *charme*. De plus, bien que n'ayant que 4 dés de vie, ils ont les jets de protection de guerriers du 10e niveau.

Note : Les dopplegangers imitent aussi bien les vêtements que les traits et la forme des créatures qu'ils tentent de copier.

DRAGON

On trouve parmi les dragons une grande diversité de formes, tailles, couleurs et alignements. Deux de leurs races ne sont en fait représentées que par un individu chacune : le Dragon Chromatique et le Dragon de Platine. Toutes sont traitées séparément un peu plus loin, leurs caractéristiques et traits communs étant seuls étudiés ici.

Les dix espèces de dragons se subdivisent chacune en trois catégories de taille : dragons petits, moyens ou colossaux. Pour déterminer la taille d'un spécimen particulier, lancez 1d8; le résultat s'interprète comme suit : 1-2 = petit, 3-7 = moyen, 8 = colossal. Ceci vous donne également le nombre de dés de vie du monstre.

Les dragons passent par huit tranches d'âge au cours de leur vie; ces stades de croissance sont les suivants :

1 - Très jeune : 1-5 ans	– 1 pt de vie par dé
2 - Jeune : 6-15 ans	– 2 pts de vie par dé
3 - Sub-adulte : 16-25 ans	– 3 pts de vie par dé
4 - Jeune adulte : 26-50 ans	– 4 pts de vie par dé
5 - Adulte : 51-100 ans	– 5 pts de vie par dé
6 - Vieux : 101-200 ans	– 6 pts de vie par dé
7 - Très vieux : 201-400 ans	– 7 pts de vie par dé
8 - Ancien : 401 ans et +	– 8 pts de vie par dé

Pour déterminer l'âge, et donc les points de vie d'un dragon, il suffit de lancer 1d8; le nombre obtenu indique, par référence au tableau ci-dessus, à quelle tranche d'âge appartient le monstre.

Les dragons voient aussi bien de jour que de nuit (infravision de 18 m de portée). Ils possèdent en outre une vue, une ouïe et un odorat très aiguisés, ce qui leur permet de détecter les créatures *invisibles* ou *cachées* dans un rayon de 3 m par tranche d'âge. En vieillissant, ils développent également le pouvoir de semer la terreur parmi leurs ennemis. A partir de l'âge *adulte*, un dragon survolant ou chargeant des créatures irradie l'*effroi*, les affectant de la manière suivante :

1. Toutes celles ayant moins d'un dé de vie, ainsi que les non-carnivores sujets à la peur, non agressifs ou non entraînés à combattre, s'enfuient en proie à la panique. Cette véritable déroute s'effectue le plus rapidement possible, et dure 4-24 tours.

2. Les créatures possédant moins de 3 dés de vie doivent réussir un jet de protection contre la magie, sous peine d'être paralysées par l'*effroi* (50 % de chances), ou complètement paniquées (50 %) comme indiqué ci-dessus.

3. Celles qui ont trois dés de vie ou plus attaquent avec une pénalité de -1 sur leur dé de toucher, si elles ne réussissent pas leur jet de protection contre la magie.

4. Les êtres ayant plus de 6 dés de vie ne sont pas affectés par l'aura.

5. L'aura des dragons *adultes, vieux*, et *très vieux* n'est pas aussi puissante que celle des *anciens*, aussi les jets de protection contre leurs effets se font-ils avec des bonus respectifs de +5, +3, et +1. Ainsi, un guerrier du 2e niveau devant normalement obtenir un 16 (75 %) ou plus pour réussir son jet de protection contre la magie, bénéficie d'un bonus de +5 pour échapper aux effets de l'aura d'un dragon *adulte*. Un score de 11 sur son dé lui suffit donc.

Dragons magiciens : De nombreux dragons sont capables de parler une ou plusieurs langues humanoïdes, en sus de celle de leur race. Certains de ces dragons parlants peuvent de plus lancer des sorts. Il s'agit alors d'une forme spéciale des sorts connus, ne nécessitant que des composantes verbales, utilisable une seule fois par jour (à moins que la détermination aléatoire des sorts du dragon n'indique qu'il a deux fois le même, au lieu de deux différents). Les chances qu'un dragon bénéficie de l'une ou l'autre de ces capacités (parler et lancer des sorts), sont données dans la rubrique correspondant à sa race. Vous y trouverez en outre la probabilité de le découvrir endormi.

Dragons endormis : Un dragon endormi ne peut se rencontrer que dans son antre et s'éveille immédiatement si des bruits assez forts tels que conversation, cris, fracas d'une porte volant en éclats, sont produits dans un rayon de 9 m à 36 m (tout dépend de la résonnance du lieu : murs de pierre, portes, etc. et du volume du bruit). Il s'éveille en outre sur un résultat de 6 sur 1d6. Lorsqu'un dragon est attaqué pendant son sommeil, ses adversaires bénéficient pour le frapper d'un bonus de +3 qui disparaît dès son réveil, c'est-à-dire dès le deuxième round.

Attaquer un dragon : On peut combattre un dragon de deux manières : pour le tuer, ou pour le subjuguer. La forme d'attaque doit être annoncée avant le début de la lutte, faute de quoi il est admis que le dragon est combattu à mort. Une fois choisie, on ne peut en aucun cas en changer.

Certains sortilèges et armes sont plus ou moins efficaces selon le type de dragon combattu. Ceci vous est indiqué dans le tableau suivant, les nombres représentant les bonus ou malus qui devront être appliqués aux probabilités de toucher, ainsi qu'au montant des dégâts infligés.

	ATTAQUE PAR :				
TYPE DE SOUFFLE	*AIR*	*TERRE*	*FEU*	*EAU*	*ELECTRICITE*
	*	**	***	****	
Froid	—	−1	+1	−1	+1
Acide	—	+1	—	+1	—
Gaz	+1	—	—	—	—
Electricité	—	—	+1	−1	−1
Feu	−1	+1	−1	+1	—
Types multiples	—	—	—	—	—

* y compris les attaques des servitèurs aériens, élémentaux d'air, djinns, chasseurs invisibles et « tourbillons ».

** y compris les attaques des élémentaux de terre, xorns et ombres des roches.

*** y compris les attaques des éfrits, élémentaux de feu et salamandres.

**** y compris les attaques des tritons et élémentaux d'eau.

Un dragon attaque généralement à coups de griffes et de crocs, ou à l'aide de son souffle; celui-ci ne peut être utilisé que trois fois par jour, maximum. Lorsque les deux possibilités lui sont offertes, tirez 1d100. Un résultat supérieur à 50 signifie que le monstre se sert de son souffle. Les dégâts infligés à chaque créature se trouvant dans l'aire d'effet de ce dernier sont alors égaux au total des points de vie du dragon (la moitié si les victimes réussissent leur jet de protection). Les souffles côniques mesurent 1,50 m de diamètre à leur point d'origine.

Subjuguer un dragon : Cette forme particulière d'attaque pouvant aboutir à la capture du dragon, elle doit être annoncée avant le début du combat. Les dragons d'argent, d'or, chromatique et de platine ne peuvent en aucun cas être *subjugués*. Il est à noter que les créatures d'une intelligence inférieure à la moyenne sont incapables d'employer cette forme d'attaque. La mise sous le joug s'effectue de la manière suivante :

Des personnages ayant annoncé leur intention de combattre pour *subjuguer*, tous les points de dégâts qu'ils infligent au dragon sont considérés comme étant non pas mortels, mais incapacitants. Ces points de dommages sont divisés par les points de vie du dragon, et le résultat obtenu transformé en pourcentage (il suffit de le multiplier par 100). Ce pourcentage, augmentant avec les dégâts subis par le monstre, doit donc être calculé à la fin de chaque round. Il représente les chances que le dragon soit subjugué, et peut prendre toute valeur à partir de 0 %.

On tire alors 1d100; si le résultat obtenu est inférieur ou égal au pourcentage précédemment calculé, le dragon est subjugué. Il l'est forcément s'il a reçu plus de points de dégâts incapacitants qu'il n'a de points de vie (100 % ou plus, de chances d'être subjugué).

Exemple de tentative pour subjuguer un dragon : Deux guerriers du 8e niveau, un nain guerrier du 7e, un elfe des 4e guerrier/6e magicien et un petite-gens voleur du 9e, tombent tout à fait par hasard sur un colossal dragon rouge, tranquillement endormi au sommet d'une véritable montagne de trésor. Après une discussion aussi rapide que discrète, les aventuriers décident de frapper pour subjuguer car a) ils disposeront ainsi d'un dragon, qu'ils pourront vendre ou garder à leur service, b) cela évitera de détruire une partie du trésor dans l'agitation d'une mêlée générale, c) le monstre subjugué pourra leur indiquer les objets de son trésor les plus précieux, puis participer à leur transport. Les membres du groupe les plus petits et les plus silencieux contournent le dragon (personne ne se place à la tête), puis tous frappent avec un grand cri (ils ont un bonus de +3 au toucher). Tous les coups portent, le voleur quadruplant ses bonus de dégâts car il se tient dans le dos! Le dragon vient de recevoir 44 points de dommages incapacitants. C'est un *ancien* (8 points de vie par dé) *colossal* (11 dès de vie)

à 88 points de vie. A la fin de ce premier round de combat, il y a donc 50 % de chances qu'il soit subjugué : de 01 à 50 sur 1d100; le MD obtient 61. La bataille continue. Comme le monstre vient juste de se réveiller, les aventuriers frappent les premiers. Quatre d'entre eux touchent leur cible, lui infligeant 23 points de dégâts incapacitants de plus. Le dragon décide de souffler (sur un résultat de 99 %), vers son flanc droit, là où se tiennent l'elfe, le nain et le petite-gens. Leurs jets de protection indiquent qu'ils subissent respectivement 44, 88 et 44 points de dommages. Tous trois meurent, carbonisés. Le round s'achève, avec 76 % (67/88 x 100) de chances que le dragon soit subjugué; hélas, le MD tire 92. Le monstre poursuit la lutte! Il gagne l'initiative, décide de mordre l'un de ses derniers adversaires, y parvient et lui inflige 23 points de dégâts. Les deux guerriers du 8e niveau essaient de le frapper, l'un d'eux le touche et ajoute 10 points aux dommages incapacitants. A la fin de ce troisième round de combat, il y a 77/88 x 100 soit 87,5 % (à considérer comme 88 %) de chances que le dragon soit subjugué; mais le MD obtient 89. Cette fois-ci, les guerriers ont l'initiative, et infligent 12 points de dégâts au dragon; celui-ci est donc automatiquement subjugué, avant même de pouvoir riposter. La récolte du butin peut commencer.

Valeur d'un dragon subjugué : Les grandes villes et cités possèdent généralement un marché aux dragons. Lorsqu'un de ces monstres est vendu, il ne fait plus partie du jeu, à moins que le Maître de Donjon ne l'assigne à l'un des personnages non-joueurs spéciaux qu'il utilise lors des rencontres en ville. Un dragon subjugué vaut 100 à 800 pièces d'or par point de vie, mais ce prix peut être ajusté par le MD. Pour obtenir le montant de l'offre, il suffit de tirer 1d8. Les dragons subjugués peuvent servir de montures.

Durée de la mise sous le joug : Un dragon est théoriquement subjugué pour une durée illimitée; mais s'il n'est pas fermement contrôlé, bien traité, ne bénéficie pas d'un trésor important et d'une relative liberté, il tentera très vite de tuer son geôlier et/ou de lui échapper. En outre, plus vieux et puissant est le monstre, plus faibles sont les chances qu'il reste soumis. Ainsi un dragon magicien, très intelligent, cherchera probablement à reprendre sa liberté. Il pourra même tenter de dominer son « maître » et de diriger ses affaires. Les dragons mauvais ne serviront jamais bien longtemps quelqu'un de bon, tandis que les bons, eux, auront 50 % de chances de plus d'essayer de tuer ou de fuir un maître d'un alignement différent du leur. Un joueur a toujours le choix entre vendre (ou donner) le dragon à un autre joueur, ou le garder à son service. Notez que l'on ne peut subjuguer à nouveau un dragon n'ayant pas retrouvé sa liberté.

Rencontre de plusieurs dragons : Si on rencontre deux dragons ensemble, il s'agit toujours d'un couple; s'ils sont plus nombreux, d'un couple avec ses petits. Hors du repaire, ces derniers sont des *sub-adultes* ; au gîte, ce sont par contre des œufs (10 %) ou des *très jeunes*. Les parents appartiennent toujours aux tranches d'âge 5-8 (*adulte-ancien*). Lorsque leurs petits sont attaqués, ils utilisent automatiquement leur souffle avant de se jeter dans la mêlée, gagnant alors des bonus de férocité de +2 au toucher, +1/+3 aux dégâts de griffures/morsure. Si l'un des conjoints est attaqué, l'autre se rue à son secours (bénéficiant des mêmes bonus de férocité) à moins qu'il ne soit agressé simultanément.

Trésor : Les *très jeunes* dragons ne possèdent généralement aucun trésor mais peuvent néanmoins, dans 10 % des cas, avoir 1/4 du trésor possible. Pour les *jeunes*, cette probabilité s'élève à 25 %. Les *sub-adultes*, quant à eux, ont 50 % de chances d'avoir la moitié du susdit trésor. Dragons *adultes* et *vieux* possèdent le trésor normal, tandis que les *très vieux* et *anciens* ont respectivement 50 % et 75 % de chances d'en avoir 150 % et 200 %.

Faiblesses des dragons : La couardise innée des dragons se révèle par le fait que la plupart d'entre eux peuvent être subjugués. De plus, leur nature égoïste les rend sensibles à la flatterie, poussant même parfois les plus stupides d'entre eux à attaquer d'autres puissantes créatures qui leur semblent menacer leur suprématie. L'avarice et l'appât du gain sont les principales motivations de la plupart des dragons, les meilleurs seuls faisant exception (40 % des dragons d'argent, 80 % de ceux d'or, et bien sur Bahamut). Ils peuvent ainsi être manipulés par des personnes très habiles, ou grâce au don d'un trésor et à la promesse d'une ample récompense à y ajouter.

Jets de protection des dragons : Lorsqu'un dragon atteint les 5 points de vie par dé, ses jets de protection sont les mêmes que ceux d'une créature ayant 1/4 de ses points de vie comme dés de vie, c'est-à-dire ayant plus de dés de vie que lui. Ceci reflète la résistance magique et la « solidité » générale innées du monstre. C'est aussi pour ces raisons que même un *très jeune* dragon garde le bénéfice du nombre de ses dés de vie, bien qu'il n'ait en fait qu'un point de vie pour chaque.

Dragon d'Airain (Draco Impudentus Gallus)

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *36 m/72 m*
DES DE VIE : *6-8*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *H*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4/1-4/4-16*
ATTAQUES SPECIALES : *Souffle + éventuellement magie*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Chaotique bon (tendances neutres)*
TAILLE : *G (9 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
CHANCES DE :
Parler : 30 %
Lancer des sorts : 30 %
Dormir : 50 %



Les dragons d'airain vivent dans des déserts de sable, où l'on rencontre fréquemment leurs gîtes caverneux. Ils sont directs, empressés et adorent converser. Leur égoïsme naturel les prédispose à la neutralité.

Le dragon d'airain attaque en donnant deux coups de griffes et un de crocs, ou en utilisant l'un ou l'autre de ses deux souffles : un cône de gaz de 21 m de long et 6 m de diamètre de base, provoquant le *sommeil*, ou un nuage de gaz tourbillonnant de 12 m de large sur 15 m de long sur 6 m d'épaisseur (juste au-dessus du sol), générant l'*effroi*. Les créatures se trouvant dans le gaz doivent réussir un jet de protection contre les souffles, faute de quoi elles s'endorment ou s'enfuient, terrorisées. Si le dragon est de petite taille, ces jets de protection s'effectuent avec un bonus de +2; s'il est colossal par contre, ils se font avec une pénalité de -2.

Si un dragon d'airain est capable de parler et de lancer des sorts, il en gagne un du premier niveau à chaque tranche d'âge impaire qu'il atteint, et un du second à chaque tranche paire. Déterminez aléatoirement ceux qu'il connaît, comme c'est d'usage pour les dragons.

Dragon d'Argent (Draco Nobilis Argentum)

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *-1*
DEPLACEMENT : *27 m/72 m*
DES DE VIE : *9-11*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *55 %*
TYPES DE TRESOR : *H,T*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6/5-30*
ATTAQUES SPECIALES : *Souffle + éventuellement magie*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Loyal bon*
TAILLE : *G (15 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*
CHANCES DE :
Parler : 75 %
Lancer des sorts : 75 %
Dormir : 15 %



Les dragons d'argent choisissent, pour en faire leurs gîtes, pitons rocheux, sommets de montagnes, nuages, et autres lieux similaires. On dit qu'on peut aussi les rencontrer chez le roi des dragons bienveillants, ainsi que derrière les vents les plus puissants. Comme les dragons d'or, ces créatures sont capables de s'*autométamorphoser* de manière à prendre l'apparence d'un animal ou d'un humain (généralement celle d'un bon vieillard ou d'une gente damoiselle, dans ce dernier cas).

En combat, le dragon d'argent peut donner des coups de griffes et de dents, ou utiliser l'un de ses deux souffles : un cône de froid de 24 m de long et 9 m de diamètre à la base, ou un nuage de gaz paralysant de 15 m de long, 12 m de large et 6 m d'épaisseur, qui agit immédiatement sur toute créature n'ayant pas réussi son jet de protection contre les souffles de dragons.

Les dragons d'argent capables d'utiliser la magie sont limités à un maximum de 10 sortilèges. A chacun des deux premiers âges, ils gagnent respectivement deux sorts du 1er niveau, et deux du 2e. Chaque tranche d'âge suivante leur fait gagner un sort additionnel : du 3e niveau aux âges *sub-adulte* et *jeune adulte*, du 4e aux âges *adulte* et *vieux*, et du 5e aux âges *très vieux* et *ancien*. Ainsi, un *très jeune* dragon d'argent doté de pouvoirs de magicien dispose de deux sorts du 1er niveau ; un *jeune* en a deux du premier et deux du deuxième, et ainsi de suite. De plus, 25 % des dragons d'argent lanceurs de sorts possédant des livres de sorts, ils peuvent sélectionner ceux dont ils ont besoin plutôt que de n'en connaître qu'un nombre restreint pour chaque niveau.

Dragon Blanc (Draco Rigidus Frigidus)

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *36 m/90 m*
DES DE VIE : *5-7*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *E,O,S*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4/1-4/2-16*
ATTAQUES SPECIALES : *Souffle*
+ éventuellement magie
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE :
Moyenne (faible)
ALIGNEMENT :
Chaotique mauvais
TAILLE : *G (7,5 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense :
Sans
CHANCES DE :
Parler : 20 %
Lancer des sorts : 5 %
Dormir : 60 %

Les dragons blancs préfèrent les contrées froides et glacées pour y installer leurs gîtes, grottes de glace ou profondes cavités souterraines. Bien que moins intelligents que les autres dragons de couleur, ils sont aussi maléfiques et cupides.

Le dragon blanc peut attaquer avec griffes (deux coups) et crocs (un coup), ou en soufflant un cône de froid de 21 m de long pour 7 m de diamètre de base.

Les très rares dragons blancs magiciens sont capables d'utiliser au maximum 4 sorts du premier niveau ; ils en gagnent un à chaque tranche d'âge paire (2e, 4e, 6e, 8e). Afin de déterminer les sortilèges connus, tirez aléatoirement sur la liste des sorts du 1er niveau. Si le même apparaît plusieurs fois, cela signifie que le dragon peut l'utiliser ce même nombre de fois.

Dragon bleu (Draco Electricus)

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *27 m/72 m*
DES DE VIE : *8-10*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *50 %*
TYPES DE TRESOR : *H,S*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6/3-24*
ATTAQUES SPECIALES : *Souffle*
+ éventuellement magie
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (13 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense :
Sans
CHANCES DE :
Parler : 60 %
Lancer des sorts : 30 %
Dormir : 30 %



Les dragons bleus préfèrent habiter les déserts et les contrées arides, où, comme les autres membres de leur race, ils gîtent dans de vastes cavernes ou des grottes souterraines.

Un dragon bleu attaque par deux coups de griffes et un de crocs, ou en utilisant son souffle : un éclair électrique (de « foudre »), long de 30 m et large de 1,50 m. Ces dimensions sont des constantes.

Les dragons bleus parlants capables de lancer des sorts les acquièrent de la manière suivante : à chaque tranche d'âge de la 1re à la 3e, ils gagnent 1 sort du premier niveau ; de la 4e à la 6e, un sort du 2e niveau ; et enfin aux 7e et 8e tranches, un sort du 3e niveau. Ainsi, un dragon bleu *ancien*, s'il maîtrise la magie, dispose de 3 sorts du 1er niveau, 3 du 2e et 2 du 3e. La détermination de ces sortilèges se fait de manière aléatoire ; si le même apparaît plusieurs fois, cela signifie simplement que le dragon peut l'utiliser autant de fois par jour.

Dragon de Bronze (Draco Gerus Bronzo)

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *27 m/72 m*
DES DE VIE : *8-10*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *45 %*
TYPES DE TRESOR : *H,S,T*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE :
1-6/1-6/4-24
ATTAQUES SPECIALES :
Souffle
+ éventuellement magie
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Loyal bon*
TAILLE : *G (13 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense :
Sans
CHANCES DE :
Parler : 60 %
Lancer des sorts : 60 %
Dormir : 25 %



Les dragons de bronze habitent des gîtes souterrains proches de vastes étendues d'eau, telles que grands lacs ou océans. En dépit de leur amour des biens matériels, ils sont de nature bienveillante. Ils prennent souvent l'apparence d'un animal pour observer discrètement les agissements des humains.

Les attaques d'un dragon de bronze consistent soit en deux coups de griffes accompagnés d'une morsure, soit en l'utilisation de l'un de ses deux souffles : un éclair électrique de 30 m de long et 1,50 m de large, ou un nuage de gaz (6 m de long, 9 m de large et d'épaisseur) aux effets semblables à ceux d'un sort de *répulsion* (les créatures affectées se dirigent dans la direction opposée à celle du dragon pendant 6 rounds).

Les dragons de bronze magiciens gagnent un sort du 1er niveau à leur deux premiers stades de croissance, un du 2e aux troisième et quatrième stades, un du 3e aux cinquième et sixième stades, et enfin un du 4e aux 7e et 8e stades. Ainsi, un dragon de bronze *ancien* peut maîtriser deux sortilèges de chaque niveau, du 1er au 4e. La sélection de ces sorts se fait selon un mode aléatoire.

Dragon Chromatique (Tiamat)

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *18 m/54 m*
DES DE VIE : *16 (128 points de vie)*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *90 %*
TYPES DE TRESOR : *100 % H,S,T,U*
Nbre D'ATTAQUES : *6*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16/3-18/2-20 3-24/3-30/1-6*
ATTAQUES SPECIALES : *Souffles, poison et magie*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Génie*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (18 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*
CHANCES DE :
Parler : 100 %
Lancer des sorts : 100 %
Dormir : 10 %

Tiamat règne sur le premier plan des neuf enfers, où elle engendre toutes les races de dragons mauvais, dont elle est la reine génitrice. Elle déteste la bonté tout autant qu'elle chérit la cruauté et les richesses, qu'elle amasse à foison. Elle ne s'aventure que rarement hors de sa demeure (10 %), mais se rend occasionnellement sur terre, pour y installer un nouveau dragon ou accumuler d'autres trésors. Tiamat peut se déplacer sur les plans astral et éthéré.

Bien que sa taille monstrueuse prévienne tout coup de patte, Tiamat peut simultanément mordre avec toutes ses têtes et passer une attaque de queue. Elle peut également souffler ou jeter des sorts, avec une ou plusieurs têtes à la fois. Ses cinq têtes sont colorées de la manière suivante : une blanche, une noire, une verte, une bleue et une rouge. Chacune peut cracher un souffle identique à celui d'un dragon de même teinte d'âge *vénérable*, infligeant donc respectivement : 56 pts de dégâts par le froid, 64 pts par l'acide, 72 pts par le chlore (gaz), 80 pts par l'électricité, et enfin 88 pts par le feu. Chacun de ces souffles n'est cependant utilisable qu'une fois par jour. Les têtes de Tiamat peuvent toutes lancer des sorts : deux du 1er niveau pour la blanche, deux du 2e pour la noire, deux du 3e pour la verte, deux du 4e pour la bleue, et enfin deux du 5e pour la rouge.

Chaque tête peut subir 16 pts de dégâts avant de se trouver hors d'usage. En cas de destruction, elle se régénère totalement en 24 heures. Si son corps reçoit plus de 48 pts de dommages, Tiamat se dissipe et est renvoyée sur son propre plan (détruite si le combat avait lieu sur celui-ci), comme tout autre diable.

Lorsqu'on la rencontre dans son gîte, Tiamat est accompagnée de cinq gardes/conjoints : un dragon colossal *ancien* de chaque couleur, capable d'utiliser la magie et de parler lorsque la chose est possible.

Description : La couleur des têtes de Tiamat a déjà été évoquée, mais il est à noter que ces teintes se prolongent séparément sur le corps avant de se fondre en trois bandes (une grise, une bleu-vert et une violette) sur l'arrière-train, puis en un marron sombre et terne au niveau de la queue. Son ventre et ses pattes sont d'un vert blanchâtre, qui se fond progressivement dans les couleurs de son corps.

Dragon de Cuivre (Draco Comes Stabuli)

FREQUENCE : *Peu commun-rare*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *1*
DEPLACEMENT : *27 m/72 m*
DES DE VIE : *7-9*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *35 %*
TYPES DE TRESOR : *H,S*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4/1-4/5-20*
ATTAQUES SPECIALES : *Souffle + éventuellement magie*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Chaotique bon*
TAILLE : *G (11 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*
CHANCES DE :
Parler : 45 %
Lancer des sorts : 40 %
Dormir : 40 %



Les dragons de cuivre aiment habiter des grottes ou des cavernes situées dans des régions arides et rocailleuses, car ils préfèrent les climats chauds. Ils sont souvent très égoïstes, et nombre d'entre eux font montre d'une certaine neutralité lorsqu'il est question de gain.

Ils attaquent soit par deux coups de griffes et un de crocs, soit en utilisant une de leurs deux formes de souffle : un jet d'acide semblable à celui du dragon noir (21 m sur 1,50 m), ou un nuage de gaz de 9 m de long, 6 m de large et 6 m d'épaisseur, qui *ralentit* les créatures enveloppées (à moins qu'elles ne réussissent leur jet de protection contre les souffles); durant 6 rounds, elles se déplacent et attaquent à 1/2 de leur vitesse normale.

Les dragons de cuivre magiciens acquièrent un sort du 1er niveau à chacune de leurs trois premières tranches d'âge, un du 2e aux trois tranches suivantes, et enfin un du 3e aux deux dernières. Ainsi donc, un dragon de cuivre *ancien* peut disposer de 3 sorts du 1er niveau, 3 du 2e, et 2 du 3e.



Dragon Noir (Draco Causticus Sputem)

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *36 m/72 m*
DES DE VIE : *6-8*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR : *H*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE :
1-4/1-4/3-18
ATTAQUES SPECIALES : *Souffle + éventuellement magie*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT :
Chaotique mauvais
TAILLE : *G (9 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense :
Sans
CHANCES DE :
Parler : 30 %
Lancer des sorts : 10 %
Dormir : 50 %



Les dragons noirs se rencontrent essentiellement dans des marais ou des marécages miasmatiques, bien qu'ils habitent aussi en souterrains, aimant établir leur gîte dans des grottes profondes et obscures. Dans leur malignité, ils tendent à être neutres vis-à-vis de la loi et du chaos.

Le dragon noir attaque soit par deux coups de griffes et un de crocs, soit avec son souffle, un jet d'acide de 1,50 m de large qui s'étend sur une ligne droite de 18 m, en partant de la tête du monstre. Les dragons noirs capables de parler et d'utiliser la magie disposent d'un sort du 1er niveau par tranche d'âge, soit de 1-8 sortilèges à déterminer aléatoirement. Une répétition est possible si le hasard en décide ainsi.

Dragon d'Or (Draco Orientalus Sino Dux)

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *-2*
DEPLACEMENT : *36 m/90 m*
DES DE VIE : *10-12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *65 %*
TYPES DE TRESOR : *H,R,S,T*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE :
1-8/1-8/6-36
ATTAQUES SPECIALES : *Souffle + éventuellement magie*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Génie*
ALIGNEMENT : *Loyal bon*
TAILLE : *G (18 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense :
Sans
CHANCES DE :
Parler : 90 %
Lancer des sorts : 100 %
Dormir : 10 %

Les dragons d'or vivent sous toutes les latitudes mais habitent toujours des lieux constitués de pierre dure, fussent-ils grottes ou châteaux. Bien qu'adorant gemmes et métaux précieux et se nourrissant de perles et de bijoux, ils sont justes, loyaux et bons. Ils peuvent assumer à volonté la forme d'un animal ou d'un humain, par *autométamorphose.* C'est sous l'une de ces formes étrangères qu'on les rencontre le plus fréquemment.

Un dragon d'or attaque soit en donnant deux coups de griffes et un de crocs, soit en utilisant l'un de ses deux souffles : un cône de flammes de 27 m de long sur 9 m de diamètre de base, ou un nuage de chlore de 15 m x 12 m x 9 m. Il peut également lancer des sorts du 1er au 6e niveaux. Un *très jeune* dragon d'or dispose d'un sort du 1er niveau, un *jeune* de deux. Ensuite, pour chaque tranche d'âge, il gagne deux sorts du niveau supérieur à celui des deux précédents; ceci jusqu'à ce qu'il soit *vieux.* Lorsqu'il devient *très vieux* puis *ancien*, il acquiert un sort du 6e niveau. Ainsi, un dragon d'or *ancien* possède deux sorts de chaque niveau jusqu'au sixième, en plus de la faculté de s'*autométamorphoser* trois fois par jour. Ces dragons étant très intelligents, leurs sortilèges sont toujours parmi les meilleurs; la moitié d'entre eux au moins détiennent des livres de sorts.

Dragon de Platine (Bahamut)

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *-3*
DEPLACEMENT : *27 m/90 m*
DES DE VIE : *21 (168 points de vie)*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *75 %*
TYPES DE TRESOR : *100 %*
H, I, R, S, T, V
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE :
2-12/2-12/6-48
ATTAQUES SPECIALES :
Souffle + magie
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Supra-génie*
ALIGNEMENT : *Loyal bon*
TAILLE : *G (22 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense :
Sans
CHANCES DE :
Parler : 100 %
Lancer des sorts : 100 %
Dormir : 5 %



Roi des dragons d'alignement bon, Bahamut, le dragon de platine, habite un immense palais fortifié, derrière le vent d'est. Hormis lui et sa cour, nul ne sait exactement si cet endroit se trouve sur le plan élémental de l'air, ou en un lieu situé entre celui-ci et le Septième Ciel ou l'Eden. Etant capable d'user de l'*hétéromorphisme* à volonté, Bahamut parcourt assez souvent (25 % du temps) la terre, sous la forme d'un humain ou de toute autre créature. Il peut en outre se déplacer sur les plans astral et éthéré.

Lors d'un combat, il peut attaquer avec ses deux pattes antérieures et sa gueule, ou avec l'un de ses trois souffles : un cône de *froid* (24 m de long, 9 m de diamètre de base), un nuage de vapeur faisant passer en *forme gazeuse* (pour 12 tours complets) toute créature s'y trouvant et manquant son jet de protection contre les souffles, ou enfin une *vibration sonique* qui désintègre jusqu'à 150 pts de vie. Bahamut est capable d'utiliser chaque souffle deux fois par jour. En outre, à cause de sa formidable puissance, tous les jets de protection contre leurs effets s'effectuent avec un malus de -3.

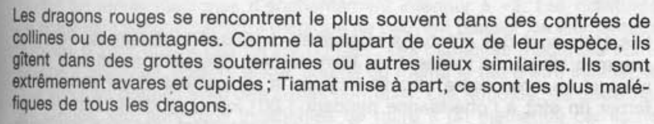
Bahamut peut employer tous les sorts du 1er au 7e niveau; il peut lancer chaque jour deux sorts de magicien et un de clerc de chacun de ces niveaux, soit au maximum 21 sorts. Il possède des livres renfermant tous les sortilèges connus de ces niveaux.

Sept dragons d'or *anciens* colossaux, aux facultés les plus hautes et à l'indéfectible loyauté, servent à Bahamut de gardes, conseillers, et compagnons. Il n'y a que 10 % de chances de le rencontrer sans eux. Un sage raconte qu'il vit un jour Bahamut, sous la forme d'un vieil ermite entouré de sept canaris sifflottant mélodieusement tout en voletant alentour. Il n'aurait jamais découvert la véritable nature de cet « ermite », n'eût été l'arrivée impromptue d'un groupe de trolls et d'ogres, qui regrettèrent ensuite amèrement cette rencontre...

Dragon Rouge (Draco Conflagratio Horriblis)

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *-1*
DEPLACEMENT : *27 m/72 m*
DES DE VIE : *9-11*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *60 %*
TYPES DE TRESOR : *H,S,T*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-8/1-8/3-30*
ATTAQUES SPECIALES : *Souffle + éventuellement magie*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (14,5 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*
CHANCES DE :
Parler : 75 %
Lancer des sorts : 40 %
Dormir : 20 %

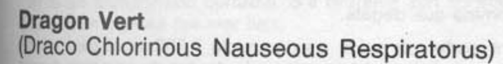




Les dragons rouges se rencontrent le plus souvent dans des contrées de collines ou de montagnes. Comme la plupart de ceux de leur espèce, ils gîtent dans des grottes souterraines ou autres lieux similaires. Ils sont extrêmement avares et cupides ; Tiamat mise à part, ce sont les plus maléfiques de tous les dragons.

Un dragon rouge combat en donnant des coups de griffes (deux) et de crocs (un), ou en utilisant son souffle : un cône de flammes de 27 m de long et 9 m de diamètre de base. S'il peut parler, il y a 40 % de chances qu'il puisse également lancer des sorts.

Pour chaque tranche d'âge atteinte, ces dragons sont capables d'utiliser un sort additionnel. A leurs deux premiers âges, ils gagnent des sorts du 1er niveau ; aux deux suivants, du 2e ; aux 5e et 6e, du 3e ; et à leurs deux derniers âges, des sorts du 4e niveau. Ainsi, un dragon rouge *ancien* peut employer deux sortilèges de chacun des niveaux 1-4.



Dragon Vert
(Draco Chlorinous Nauseous Respiratorus)

FREQUENCE : *Rare*
Nbre RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *27 m/72 m*
DES DE VIE : *7-9*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *H*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6/2-20*
ATTAQUES SPECIALES : *Souffle + éventuellement magie*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne-très*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (11 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*
CHANCES DE :
Parler : 45 %
Lancer des sorts : 20 %
Dormir : 40 %

Les dragons verts aiment habiter des repaires souterrains, proches de forêts ou de bois désolés et sauvages. Ils ont très mauvais caractère et sont foncièrement méchants.

Un dragon vert attaque en donnant deux coups de griffes et un de crocs, ou en soufflant un nuage de gaz empoisonné (chlore) de 15 m de long, 12 m de large et 9 m de haut.

Les dragons verts parlants capables d'utiliser la magie, acquièrent un sort du 1er niveau à chacun de leurs quatre premiers âges, et un du 2e à chaque suivant, jusqu'à un maximum de quatre sorts du 1er niveau et quatre du 2e. La détermination en est aléatoire.

DRAGONNE

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *6/2*
DEPLACEMENT : *45 m/27 m*
DES DE VIE : *9*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *B,S,T*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-8/1-8/3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Rugissement*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (1,5 m au garrot)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



La dragonne, étrange croisement entre un lion géant et un dragon d'airain, est rarissime et très solitaire. Cette créature combat à coups de griffes et de crocs, mais son arme la plus redoutable est son terrible rugissement. Ce dernier engendre la *faiblesse* chez toutes les créatures se trouvant à moins de 36 m de la dragonne et manquant leur jet de protection contre la paralysie ; et toutes celles se tenant dans les 9 m autour du monstre sont de plus *assourdies*. Ces deux effets se prolongent durant 2-12 rounds. Les victimes *affaiblies* par l'effroi perdent 50 % de leur force ; celles qui sont *sourdes* ne perçoivent plus aucun son et combattent avec un malus de -1 aux dés, à cause de la désorientation qui en résulte. Les dragonnes ne peuvent couvrir en vol que de courtes distances, car leurs petites ailes ne leur permettent pas de voler très longtemps (1-3 tours). Elles parlent les langages des dragons d'airain et des sphinx.

DRAGON-TORTUE

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *9 m//27 m*
DES DE VIE : *12-14*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *5 %*
TYPES DE TRESOR : *B,R,S,T,V*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *2-12/2-12/4-32*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (jusqu'à 9 m de diamètre)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*



Le dragon-tortue est sans doute la créature aquatique la plus redoutée. On le rencontre aussi bien en mer que dans de grands fleuves et lacs. Son épaisse carapace le rend pratiquement invulnérable, alors que ses énormes pattes et ses puissantes mâchoires peuvent aisément réduire un adversaire en charpie. Pis encore, ce monstre est capable de cracher un nuage de vapeur brûlante de 18 m de long, 12 m de large et 12 m d'épaisseur. Cette vapeur inflige autant de points de dégâts que le dragon-tortue a de points de vie, la moitié si les victimes réussissent leur jet de protection. En ce qui concerne l'âge, la taille et les points de vie par dé, il en est de même pour les dragons-tortues que pour les dragons. Si un de ces monstres fait surface sous un navire, il y a de fortes chances que celui-ci chavire (95 % pour un petit bateau, 50 % pour un grand). Les dragons-tortues parlent leur propre langue.

Description : La carapace de ce monstre est d'un vert profond rehaussé de reflets argentés, ses pattes et sa queue d'un vert plus pâle moiré d'or, enfin sa tête et sa crête sont vert et or.

DRYADE

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *M (x100), Q (x10)*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *Dague*
ATTAQUES SPECIALES : *Charme*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *50 %*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Ces superbes et élégantes créatures sylvestres ne se rencontrent que dans les lieux les plus reculés. Elles vivent toujours près de chênes et ne s'éloignent jamais à plus de 360 m de leur arbre, dont elles font en fait partie. Une dryade est une créature timide et non violente, cherchant à passer inaperçue. A moins d'être surprise, elle rentre dans un arbre, en ressort par un côté invisible aux intrus, puis regagne son arbre personnel grâce à une *porte dimensionnelle*. L'arbre d'une dryade ne se distingue des autres que par sa grande taille, car il n'irradie pas la magie. Si elle se sent particulièrement menacée, ou si un homme ayant au moins 16 de charisme vient à passer, la dryade lance le puissant *charme-personnes* qu'elle peut utiliser jusqu'à trois fois par jour (une fois par round, -3 au jet de protection contre la magie). Une personne emmenée par une dryade a 50 % de chances de ne jamais revenir; si elle revient, c'est au bout de 1-4 ans. Les dryades parlent leur propre langue, l'elfe, le pixie, la langue des esprits-follets, et peuvent aussi converser avec les plantes. Si on les approche prudemment, il est possible de les persuader d'aider un groupe. Elles ont une connaissance parfaite du bois ou de la forêt où elles vivent.



ECREVISSE, GÉANTE — EFRIT — ELEMENTAL — ELEPHANT — ELFE — ENLACEUR — ESPRIT DES EAUX — ESPRIT FOLLET — ESPRIT HURLEUR — ETTIN

ECREVISSE, Géante

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *18 m//36 m*
DES DE VIE : *4+4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *2-12/2-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (3 m de long et plus)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces monstres étranges ne se rencontrent qu'en eaux douces. Ils se déplacent lentement sur la terre ferme mais peuvent nager extrêmement vite durant de courtes périodes. Tout comme les crabes géants, les écrevisses géantes se dissimulent afin de pouvoir saisir leurs proies en jaillissant de leur cachette (elles obtiennent la surprise sur un résultat de 1-3 sur un dé à 6 faces).

EFRIT

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *27 m/72 m*
DES DE VIE : *10*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-24*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Neutre (à tendances loyales mauvaises)*
TAILLE : *G (4 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les éfrits sont des créatures originaires du Plan Elémentaire du Feu, tout commes les djinns viennent du Plan de l'Air. Ces deux races sont ennemies et leur rencontre aboutit toujours à un combat. Il est possible de forcer un éfrit à l'obéissance pendant 1.001 jours, ou de lui faire réaliser trois souhaits. Ces créatures ne sont cependant pas des serviteurs consentants et tentent toujours de pervertir les intentions de leurs maîtres — en suivant à la lettre les ordres de ceux-ci.

Un éfrit dispose une fois par jour des pouvoirs suivants : accorder un maximum de trois *souhaits majeurs* (et partir librement), devenir *invisible*, prendre la *forme gazeuse*, créer une *illusion* possédant des composantes visuelles et auditives, se maintenant sans concentration jusqu'à ce qu'elle soit dissipée magiquement ou touchée, ainsi que produire les effets des sorts suivants : *détection de la magie, agrandissement* (comme un magicien de niveau 10), *autométamorphose* et *mur de feu*. Un éfrit peut également dupliquer les sorts *flamme* et *pyrotechnie* aussi souvent qu'il le désire. Les éfrits sont totalement immunisés contre le feu « normal ». Les attaques basées sur le feu magique souffrent contre eux d'un malus de -1, au toucher comme aux dégâts.

Les éfrits peuvent porter un poids maximum de 7.500 po, à pied ou en vol, sans se fatiguer. Ils peuvent transporter le double de ce poids durant un temps limité — trois tours en marchant, un seul en volant. Ajoutez un tour à cette durée (en vol ou sur la terre ferme) chaque fois que le poids porté est inférieur de 1.500 po, à 15.000. Après avoir porté une charge trop lourde, l'éfrit doit se reposer durant 6 tours complets.

La fabuleuse Cité de Cuivre, citadelle des éfrits, se trouve sur leur propre Plan. Il serait possible en cet endroit de capturer un éfrit, à condition de ne pas craindre d'en affronter des dizaines, voire des centaines d'autres. Ces monstres sont sinistrement connus pour leur haine de la servitude, leur esprit vindicatif, leur nature cruelle et leur habileté à la tromperie. Un puissant Sultan règne sur les éfrits. Il est servi par de nombreuses sortes de nobles (Pachas, Beys, Emirs, Valis et Maliks).

Les éfrits peuvent communiquer avec toute créature intelligente grâce à une forme limitée de télépathie, qui leur permet à la fois de parler et de comprendre leur interlocuteur.

Les éfrits peuvent voyager dans les plans matériel, astral et élémentaires.

ELEMENTAL

On ne rencontre normalement que quatre sortes de ces créatures : les élémentaux d'air, d'eau, de feu et de terre. Ce sont des êtres d'une grande force mais relativement stupides, qu'on invoque magiquement pour les tirer hors de leur habitat naturel — les plans élémentaires de l'air, de l'eau, etc... Leur force est variable, et chaque type d'élémental possède ses propres caractéristiques. Toutes les différences seront abordées au sein des paragraphes appropriés.

Les élémentaux vivant sur les plans élémentaires et pouvant être invoqués sont plus ou moins puissants et/ou intelligents. On trouvera dans d'autres rubriques de cet ouvrage la description de divers habitants de ces plans, doués d'une volonté propre. Les seuls vrais élémentaux sortant de l'ordinaire ne seront que brièvement mentionnés ci-dessous.

Les élémentaux invoqués peuvent appartenir à trois catégories ; ceci s'applique à tous les types.

Invoqués par un sort	16 dés de vie
Invoqués par un dispositif d'invocation	12 dés de vie
Invoqués par un bâton	8 dés de vie

Toute créature conjurant un élémental ne peut le faire qu'une fois par jour, par moyen, par type d'élémental. Exemple : un magicien possédant deux bâtons doués de ce pouvoir pourra invoquer au moins deux élémentaux par jour, un par bâton. Ces deux monstres ne devront pas être du même type. Si le magicien pouvait employer plusieurs sorts pour invoquer des élémentaux, chacun d'eux devrait impérativement concerner des créatures de différents types. Si le magicien possédait de plus un bâton *et* un dispositif d'invocation, il pourrait par contre invoquer trois élémentaux du même type.

Les élémentaux étant stupides et détestant être invoqués, celui qui s'y risque doit se concentrer afin de contrôler la créature. Un échec provoque dans 75 % des cas l'attaque de l'élémental contre son invocateur. En ce cas le monstre se précipite tout droit vers sa cible, bousculant tout ce qui se trouve sur son chemin. Il est impossible d'en reprendre le contrôle. Un élémental non contrôlé retourne toujours sur son propre plan trois tours après la perte du contrôle. Si l'élémental n'attaque pas (25 % de chances), il se contente de rentrer aussitôt chez lui. La concentration nécessaire au contrôle implique que l'invocateur demeure immobile et ne soit attaqué ni mentalement, ni physiquement — ce qui comprend les attaques par projectiles et par distraction. Quoi qu'il arrive, il est impossible de contrôler plus d'un élémental à la fois.

Les élémentaux sont immunisés contre les armes normales ainsi que contre les armes magiques d'enchantement inférieur à +2. Les créatures ne possédant aucune capacité magique ne peuvent blesser les élémentaux à moins d'avoir quatre dés de vie ou plus. Les capacités magiques comprennent *paralysie, poison, acide, souffle* ou même le fait d'être insensible aux attaques portées avec des armes normales. Les kobolds, les gobelins, les orques, etc. sont tous incapables de nuire à un élémental car ils ne possèdent ni capacités magiques, ni quatre dés de vie. Les ogres peuvent par contre attaquer efficacement un élémental puisqu'ils possèdent la force suffisante (quatre dés de vie en l'occurrence). Il est cependant à noter qu'un kobold armé d'une épée magique +2 pourrait fort bien blesser un élémental.

Un élémental invoqué peut être récupéré et contrôlé par un magicien lançant un sort de *dissipation de la magie* (comparer son niveau avec celui de l'invocateur pour déterminer les chances de succès), en cherchant effectivement à dissiper le contrôle plutôt que l'élémental lui-même. Si ce sort échoue, toutefois, il a pour effet de renforcer l'élémental (l'amenant à 8 points par dé de vie), de doubler la capacité de concentration de l'invocateur, et de focaliser la colère de la créature sur le magicien ayant tenté de prendre son contrôle. S'il retrouve son libre-arbitre, il attaquera ce dernier en tout premier lieu.

Elémental d'Air

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *108 m*
DES DE VIE : *8, 12 ou 16*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-20*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Touché seulement par les armes +2 ou mieux*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Le seul mode de locomotion des élémentaux d'air est le « vol ». Il leur est bien sûr possible de se déplacer à une vitesse moindre de celle notée ci-dessus. Lorsqu'ils combattent en plein air, ils obtiennent un +1 sur leurs jets de toucher et un +2 sur chaque dé de dégâts. Sur ordre, un élémental d'air peut former un tourbillon — un cône tronqué et renversé, possédant un diamètre inférieur de 6 m, un diamètre supérieur de 18 m, et une hauteur dépendant du nombre de ses dés de vie : 24 m (8 DV), 36 m (12 DV), ou 48 m (16 DV). Si le tourbillon ne peut atteindre sa hauteur maximale — à cause de quelque dôme ou plafond — il ne possédera que la moitié de sa force normale. Un tourbillon de pleine force exécute en un round un passage sur ses adversaires, tuant toute créature ayant moins de trois dés de vie, et causant 2-16 points de dégâts à tout être vivant non aérien encore vivant. La formation ou la dissipation de ce tourbillon requiert un tour complet.

Sur le Plan Elémentaire de l'Air, il est possible de rencontrer certains élémentaux d'air intelligents, possédant des capacités spéciales ne figurant pas ci-dessus. Quelques-uns sont plus forts que les plus grands des élémentaux invoqués. Leur reine est très puissante et dispose de certains pouvoirs magiques.

Elémental d'Eau

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *18 m-54 m*
DES DE VIE : *8, 12 ou 16*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *5-30*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Touché seulement par les armes +2 ou mieux*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les élémentaux d'eau sont, pour des raisons pratiques, limités aux opérations aquatiques ; ils ne peuvent en effet pas s'éloigner de plus de 18 m de leur élément. Créer un tel élémental requiert généralement de grandes quantités d'eau (ou de liquide aqueux) — une pièce d'eau d'au moins 35 m³, ou plusieurs grands barils de bière ou de vin sont nécessaires. Hors de leur élément, les élémentaux d'eau sont moins efficaces et doivent soustraire 1 point de chacun de leurs dés de dégâts. Dans l'eau, ils attaquent au maximum de leurs capacités, se déplacent plus rapidement, peuvent renverser de petites embarcations (le poids de celles-ci ne devant pas dépasser 1 tonne par dé de vie de l'élémental), ou stopper des navires (dont le poids ne doit pas atteindre plus d'1 tonne par point de vie de l'élémental ; en cas de tonnage plus important, effectuer un simple rapport de celui-ci sur les points de vie du monstre, pour déterminer dans quelle proportion le navire est ralenti).

Il existe de nombreuses autres formes élémentales sur le Plan de l'Eau. Les êtres intelligents, doués d'une volonté propre, sont communs, ainsi que les représentants plus puissants du type d'élémentaux décrit plus haut. Il est possible qu'ils soient dominés par un roi quasi divin.

Elémental de Feu



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *8, 12 ou 16*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-24*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Touché seulement par les armes +2 ou mieux*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les élémentaux de feu sont de farouches opposants, à l'apparence effrayante. Ils boutent le feu à tout matériau inflammable avec lequel ils entrent en contact. Contre des adversaires utilisant le feu, ils souffrent d'un malus de -1 sur leurs dés de dégâts. Il est possible de stopper un élémental de feu avec de l'eau ; ces monstres sont en effet incapables de traverser les liquides non inflammables.

Il existe sur le Plan Elémentaire du Feu de nombreuses sortes différentes d'élémentaux et êtres similaires. On raconte que le souverain de tous les élémentaux de feu est appelé le Tyrant.

Elémental de Terre



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *8, 12 ou 16*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *4-32*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Touché seulement par les armes +2 ou mieux
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces puissantes créatures se déplacent avec une relative lenteur ; pour traverser une pièce d'eau, elles doivent passer sous le lit de celle-ci en voyageant *dans* la terre (ce qui peut se révéler assez long). Elles infligent des dégâts complets contre toute créature reposant sur la terre, souffrent d'un malus de -2 sur chaque dé de dégâts contre d'autres adversaires (en vol, lévitation, etc.). Contre des bâtiments construits sur terre ou pierre, ces monstres produisent l'effet d'un super bélier, causant 2-8 points de dégâts structuraux (un pavillon typique en possède environ 7). On peut les invoquer à partir de terre ou de pierre.

La rumeur veut qu'un chef d'une taille étonnante vive sur le Plan Elémentaire de la Terre.

ELEPHANT

	d'Afrique	d'Asie
FREQUENCE :	*Commun*	*Commun*
Nbre. RENCONTRE :	*1-12*	*1-20*
CLASSE D'ARMURE :	*6*	*6*
DEPLACEMENT :	*45 m*	*36 m*
DES DE VIE :	*11*	*10*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*5*	*5*
DEGATS/ATTAQUE :	*2-16/2-16/2-12/2-12/2-12*	*2-12/2-12/2-12/2-12/2-12*
ATTAQUES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Semi-*	*Semi-*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*G (3, 75 m de haut)*	*G (3 m et plus de haut)*
CAPACITÉ PSY :	*Sans*	*Sans*
Modes d'attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*

L'éléphant se rencontre exclusivement sous les climats chauds. Il attaque à l'aide de ses deux défenses perforantes, de sa trompe qui saisit puis étouffe les adversaires, et enfin par piétinement de ses deux pattes avant. Un adversaire donné ne peut être l'objet de plus de deux de ces attaques au même round, mais il est possible à la bête de combattre plusieurs créatures à la fois — au moins 6 adversaires de taille humaine, par exemple. Les ennemis d'une taille d'ogre ou plus ne sont pas affectés par les attaques de la trompe. Assez intelligents, les éléphants ne se servent pas de celle-ci contre des adversaires pouvant l'endommager, qu'ils soient chauds, piquants, etc. Ils craignent le feu. Un éléphant peut facilement défoncer une grande porte en y appliquant une poussée — à moins que ladite porte n'ait été calée dans l'anticipation d'une telle attaque. Il est possible d'entraîner ces animaux à transporter hommes et équipement.

Les défenses d'éléphant possèdent une valeur de 100 à 600 pièces d'or chacune. A chaque pièce d'or correspond un poids d'un quart de livre d'ivoire.

Si plus de la moitié du nombre possible est rencontrée, le groupe comprend de jeunes animaux — de 1 à 4, dont la maturité se situe entre 20 % et 70 %. Si un animal solitaire est rencontré, il s'agit d'un puissant mâle, ne possédant pas moins de 6 points de vie par dé, ainsi qu'un tempérament extrêmement agressif. Ces mâles attaquent dans 90 % des cas.

(Voir également les paragraphes MAMMOUTH et MASTODONTE, pour obtenir des renseignements complémentaires sur les éléphants).

ELFE

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *20-200*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *1+1*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR :
N par individu ;
G, S, T dans le gîte
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE :
Selon l'arme ou 1-10
ATTAQUES SPECIALES : *+1 avec une épée ou un arc normal*
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *90 % aux sorts de charme* et de *sommeil exclusivement*
INTELLIGENCE : *Haute et plus*
ALIGNEMENT : *Chaotique bon*
TAILLE : *M (1,5 m et plus)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Il existe de nombreuses variétés d'elfes, dont une marine, qui sont toutes décrites ci-après. Ces créatures ont la possibilité de posséder deux classes ou plus simultanément, aussi rencontre-t-on par exemple des guerriers/clercs. Il est également à noter que leur niveau peut varier entre leurs différentes classes. Ils ne possèdent qu'une structure sociale assez lâche, basée sur des groupes indépendants devant allégeance à un Grand Seigneur (Duc, Princesse, Roi ou Reine).

Un groupe d'elfes dont l'effectif est supérieur à 20 comprend un individu doué d'une capacité de guerrier supérieure à la moyenne (2e ou 3e niveau). Dans tout groupe de 40 elfes, on trouve un guerrier de même niveau, possédant de plus des capacités de magicien (1er ou 2e niveau). Un groupe de 100 elfes ou plus comprend les individus supplémentaires suivants : un guerrier niveau 4/magicien niveau 8, deux guerrier niveau 4/magiciens niveau 5, et un guerrier niveau 4/magicien niveau 4/clerc niveau 4. Si les elfes rencontrés sont en nombre supérieur à 160, leurs chefs sont un guerrier niveau 6/magicien niveau 9 et un guerrier niveau 6/magicien niveau 6/clerc niveau 6 ; ces leaders possèdent chacun deux gardes du corps spéciaux : un guerrier niveau 4/magicien niveau 5, et un guerrier niveau 3/magicien niveau 3/clerc niveau 3. Tous ces personnages viennent s'ajouter aux effectifs du groupe originellement déterminés par les dés. Dans un gîte, on trouve également : un guerrier niveau 4/magicien niveau 7, un guerrier niveau 4 pour 40 elfes appartenant au groupe, un guerrier niveau 2/magicien niveau 2/clerc niveau 2 pour 40 elfes appartement au groupe, un guerrier niveau 5, un guerrier niveau 6, ainsi que des femelles et des jeunes en nombre égal à 100 % et 5 % de celui des mâles, respectivement.

Les elfes de toutes sortes tentent de protéger leur gîte en le construisant dans un taillis, un bois ou une forêt difficile d'accès. Ils emploient souvent (65 %) 2-12 aigles géants pour le garder.

L'armement typique d'un groupe d'elfes figure ci-dessous : (ces créatures sont généralement vêtues de loricas, de broignes ou de cottes de mailles ; la plupart portent un bouclier).

épée et arc	10 %
épée et lance de fantassin	20 %
épée	20 %
épée à deux mains	5 %
lance de fantassin	30 %
arc	15 %

Les guerriers, guerrier/magiciens et guerrier/magicien/clercs de haut niveau ont 10 % de chances par niveau par classe de posséder des objets magiques utilisables. Ainsi, un guerrier niveau 4/magicien niveau 5/clerc niveau 5 a 40 % de chances de posséder une armure magique (y compris un bouclier, ou éventuellement un bouclier seul) et/ou une arme (épée ou arme diverse); 40 % de chances également d'avoir tout objet non couvert par la première classe (armures et armes); et une chance de 50 % d'avoir un objet magique quelconque utilisable par un clerc; s'il a de plus dépassé le 4ème niveau de magie, l'elfe possède 2-5 objets magiques pour magiciens, pour peu que le score requis soit obtenu sur le dé de pourcentages.

Bien que les elfes n'apprécient guère les chevaux, certains groupes comptent des guerrières montées sur licornes, quoique cela soit assez rare (5 %). On ne rencontre généralement pas plus de 10-30 de ces guerrières.

Dans un environnement naturel — bois ou prés — les elfes peuvent se déplacer silencieusement (surprennent sur 1-4) et se fondre dans la végétation, devenant invisibles (la capacité de voir les objets invisibles étant alors nécessaire pour les repérer) tant qu'ils n'attaquent pas. Notez le bonus qu'obtiennent les elfes lorsqu'ils se servent d'un arc ou d'une épée. Ces créatures sont de plus très rapides, très agiles; il leur est possible d'avancer, d'utiliser leurs arcs, et de se reculer au cours du même round.

Les elfes ont 90 % de chances de résister aux sorts de charme et de sommeil de toutes sortes. Ils possèdent une infravision portant jusqu'à 18 m. Ils peuvent repérer les portes secrètes ou cachées dans un tiers, voire la moitié des cas, selon les soins et la magie utilisés pour la dissimulation.

Les elfes parlent les langages des gobelins, des orques, des hobgobelins et des gnolls, ainsi que le commun, leur langue d'alignement, celle de leur propre race et celles des gnomes et des petites-gens.

Description : Les elfes sont minces, possèdent une peau aussi pâle que leurs cheveux peuvent être sombres, et des yeux verts. Ils se vêtent généralement de tons pastel, bleus, verts ou violets (souvent recouverts d'un manteau gris verdâtre). Ils ont une espérance de vie d'une douzaine de siècles.

Elfes Aquatiques : Aussi appelés elfes des mers, ils sont cousins des hommes-poissons, tout comme les elfes terrestres le sont des humains. Ne se rencontrant presque exclusivement que sur d'épais lits végétaux au sein d'eaux marines tranquilles et abritées, ce sont de grands amis des dauphins. Ils creusent des cavernes, au fond des lagons ou dans les récifs, qu'ils habitent et dans lesquelles ils travaillent. Ils commercent avec les elfes terrestres — échangeant des objets métalliques (sous l'eau, ils ne peuvent forger) contre de rares denrées maritimes. Pour 20 elfes des mers dans un groupe, celui-ci a 50 % de chances d'être accompagné par 1-3 dauphins amicaux.

Les elfes aquatiques utilisent comme armes lances de fantassins et tridents, généralement en conjonction avec des filets. Ils n'entendent rien à la magie et ne parlent que la langue des elfes.

Ils sont d'apparence humanoïde, portant sur la gorge les fentes de leurs branchies. Leur peau est d'un verdâtre argenté, leurs cheveux verts ou bleu-vert. Les algues n'entravent que peu leurs mouvements, voire pas du tout. Parmi elles, ou sur les récifs, ils sont invisibles. Ce sont des ennemis mortels des requins et des Sahuagins, qu'ils attaquent systématiquement dès lors qu'ils sont supérieurs en nombre. Ils se montrent amicaux envers les dauphins et les elfes terrestres. Leur attitude tend, envers les autres créatures, vers la neutralité, malgré une rancune tenace contre les pêcheurs : de nombreux elfes des mers se sont en effet pris dans les filets de ces derniers qui, ignorants, les ont abattus en les prenant pour des sahuagins.

Elfes des Bois : Parfois appelées elfes sylvestres, ces créatures sont extrêmement recluses et évitent généralement (75 %) tout contact. Les elfes des bois sont plus neutres que les autres elfes. Ils sont plus forts (ajouter +1 à leur tirage de force, transformant 19 en 18), mais moins intelligents (transformer un 18 d'intelligence en 17). Ils portent généralement une armure de cuir clouté ou une broigne (classe d'armure 6); 50 % des membres d'un groupe sont pourvus d'arcs. 20 % seulement portent des épées, 40 % des lances de fantassins. Le gîte d'un groupe d'elfes des bois est souvent (70 %) gardé par 2-8 hiboux géants (80 %) ou par 1-6 lynx géants (20 %). Ils habitent les forêts primitives ou éloignées de toute civilisation. Les elfes des bois ne parlent que leur propre langage, ainsi que celui de certains animaux forestiers et des sylvaniens. Ils sont pâles de peau, possèdent des cheveux blonds à cuivrés, des yeux brun clair, vert clair ou noisette. Ils apprécient les vêtements roux, rouges, bruns et bronze. Leurs manteaux sont généralement verts ou d'un brun verdâtre. Les elfes des bois ont une espérance de vie de plusieurs siècles.

Elfes Gris (féeriques) : Ces nobles elfes sont les plus rares et les plus puissants de leur race. Ils sont plus intelligents que les autres (+1 sur les tirages déterminant l'intelligence); s'ils atteignent au supra-génie, il leur



est possible de devenir sorciers. Ils sont extrêmement reclus, vivent en des prairies isolées et ne s'associent jamais longtemps — ou souvent — avec d'autres humanoïdes que des elfes. Ils sont généralement équipés de cottes de mailles et de boucliers. Tous portent l'épée. Les elfes gris montent souvent (50 %) des hippogriffes (70 %) ou des griffons (30 %), ces derniers étant aussi utilisés comme gardiens (au nombre de 3-12). Ils parlent les mêmes langues que les elfes communs. Les elfes gris possèdent soit des cheveux argentés et des yeux ambrés, soit des cheveux d'or pâle et des yeux violets. Ces derniers sont généralement appelés elfes féeriques. Ils apprécient les vêtements blancs, jaunes, argentés ou dorés. Leurs manteaux sont souvent pourpres ou d'un bleu profond. Ils vivent plus de 1.500 ans.

Elfes Noirs (drow) : Les « elfes noirs » ou « drow » ne sont qu'une légende. Ils sont censés vivre profondément sous la surface, dans un étrange royaume souterrain. On dit que les drow sont aussi sombres que les elfes féeriques sont pâles, et aussi mauvais que ces derniers sont bons. Les contes font d'eux de piètres guerriers mais de puissants magiciens.

Demi-Elfes : Tous les demi-elfes sont d'ascendance humaine. Il s'agit d'un beau peuple, possédant les meilleurs traits des deux races. Ils se mêlent librement à chacune d'elle, n'étant qu'à peine plus grands que l'elfe moyen (1,6 m et pesant environ 75 kg). Il leur est possible de détecter les entrées secrètes et passages similaires de la même manière que les elfes (dans un tiers ou la moitié des cas). Les demi-elfes possèdent une infravision normale. Ils ne bénéficient pas du bonus relatif à l'épée et à l'arc, mais peuvent tout de même progresser dans deux ou trois classes différentes, soit guerrier/magicien ou guerrier/magicien/clerc (si leur sagesse est de 13 ou plus). Les demi-elfes atteignent généralement les niveaux maximum de 6/6/4. Si leur force est de 17 ou de 18, ils peuvent progresser jusqu'aux niveaux 7 ou 8 de guerrier. De même, ils peuvent atteindre les niveaux 7 ou 8 de magicien si leur intelligence est de 17 ou de 18 ; un demi-elfe peut donc être Super-héros/Magistère/Curé (8/8/4). Les demi-elfes peuvent parler les mêmes langues que les elfes — gobelin, orque, gnoll, petite-gens, gnome et elfe (plus le commun et leur langage d'alignement). Ils vivent en moyenne 250 ans.

ENLACEUR

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *9 m*
DES DE VIE : *10-12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *90 %*
TYPES DE TRESOR : *Voir ci-dessous*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *5-20*
ATTAQUES SPECIALES : *6 tentacules empoisonnés*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *80 %*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les enlaceurs vivent dans des grottes souterraines. Ils peuvent chasser toutes les créatures vivantes mais la chair humaine constitue leur nourriture favorite. Ces monstres peuvent se dresser afin de ressembler à une stalagmite, ou bien s'aplatir de tout leur long sur le sol, n'apparaissant alors que comme un simple monticule. Ils possèdent un organe assimilable à un gésier, contenant toujours 3-18 pièces de platine et pouvant renfermer également (35 % de chances) 5-20 joyaux.

L'enlaceur est doté de 6 tentacules flexibles, puissants et adhésifs, à l'aide desquels il peut frapper dans une fourchette de 6-15 m. Le contact de l'un d'eux entraîne la *faiblesse* (perte de 50 % de la force en 1-3 rounds). L'enlaceur tire alors sa proie jusqu'à ses mâchoires puissantes pour la dévorer rapidement. Les chances de briser un tentacule sont identiques à celles de défoncer une porte, mais à chaque round l'enlaceur traîne sa victime sur 3 m supplémentaires. Ces monstres sont immunisés contre la foudre, le froid ne leur inflige au plus que des dégâts diminués de moitié, mais ils sont par contre très sensibles au feu (–4 sur les jets de protection).

Description : Ce monstre gris jaunâtre possède l'apparence d'une masse d'ordures nauséabondes et putrides. Etiré, il adopte une forme de cigare, long d'environ 3 m pour un diamètre de 1 m.

ESPRIT DES EAUX

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *3 + 3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *50 %*
TYPES DE TRESOR : *I, O, P, Y*
Nbre D'ATTAQUES : *0*
DEGATS/ATTAQUE : *0*
ATTAQUES SPECIALES : *Noyade*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (3 m de long et plus)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les esprits des eaux sont une forme de vie originaire du plan élémentaire de l'eau. Ils attaquent toute créature vivante, se nourrissant de ses essences d'une manière inconnue. Le monstre se forme en deux rounds, à partir d'eau, prenant la forme d'un serpent ; il frappe alors ses victimes, attaquant comme un monstre à 6 dés de vie. Toute créature touchée est entraînée au sein de l'eau, à moins de réussir un jet de protection contre la paralysie. Les armes tranchantes ne causent qu'un seul point de dégâts par coup, aux esprits des eaux ; les armes contondantes leur infligent des dégâts normaux. Des dommages égaux au nombre total de points de vie du monstre provoquent sa dispersion ; il se reformera en 2 rounds. Les sorts basés sur le froid le ralentissent, ceux qui utilisent le feu ne lui infligent que la moitié des dégâts normaux (voire pas du tout en cas de réussite du JP) ; un sort de *purification de l'eau* le tue. Toutes les autres formes d'attaque ne blessent pas la créature, ou la forcent simplement à se disperser. Un esprit des eaux peut prendre le contrôle d'un élémental d'eau, s'il obtient un score de 11 ou plus sur un dé à 20 faces.

ESPRIT FOLLET

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *10-100*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *27 m/54 m*
DES DE VIE : *1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *Selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Neutre (bon)*
TAILLE : *P (60 cm de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les esprits follets habitent prairies ou vallées boisées. Ils sont très timides et solitaires, mais détestent le mal et la laideur — de quelque sorte que ce soit. Ils sont armés de fines épées (équivalant à des dagues) et de petits arcs, n'ayant que la moitié de la portée et de l'effet des arcs courts. Leurs flèches sont cependant enduites d'une substance spéciale, forçant toute créature touchée à réussir un jet de protection contre le poison sous peine de dormir pendant 1-6 heures, dans un état comateux. Les esprits follets abattent alors les créatures mauvaises et transportent celles d'alignement bon loin de l'endroit où ils les ont rencontrées. Il est à noter que les esprits follets ont 75 % de chances de passer inaperçus de quiconque. Ils n'attaquent que les êtres mauvais, à moins d'être molestés en premier.

Les esprits follets peuvent devenir *invisibles* à volonté, *détecter le bien/le mal* à une distance de 15 m, et se déplacer silencieusement. Lorsqu'ils sont invisibles, leurs adversaires souffrent d'une pénalité de -4 sur tous leurs tirages de toucher.

Les esprits follets parlent leur propre langue, ainsi que le commun.

ESPRIT HURLEUR



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *7*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-8*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : *Touché seulement par les armes +1 ou mieux*
RESISTANCE MAGIQUE : *50 %*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

L'esprit hurleur, ou banshee, est celui d'une femelle elfe mauvaise — chose extrêmement rare — qui revient pour causer du tort aux vivants. On ne le rencontre que dans les campagnes désolées, les landes, etc. L'esprit hurleur peut attaquer à l'aide de son toucher glacial, infligeant 1-8 points de dégâts. Son arme la plus redoutée est toutefois la plainte, ou hurlement, qu'il peut émettre, forçant tous les auditeurs se trouvant dans un rayon de 9 m à lancer un jet de protection contre la magie. Un échec signifie la mort. La vue d'un esprit hurleur cause l'*effroi*, à moins que le jet de protection approprié ne soit réussi. Ce monstre ne peut hurler qu'une fois par jour, et ce uniquement dans l'obscurité. Les esprits hurleurs ne sont pas affectés par les sorts de *charme, sommeil* ou *paralysie*. Ils sont immunisés contre les attaques basées sur le froid ou l'électricité. Un exorcisme les tue.

ETTIN



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *10*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *O, C par individu; Y au gîte*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16/3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES :
Surpris uniquement sur un 1
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : G *(4 m et + de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les ettins sont des créatures proches des géants qui ne vivent qu'en des endroits éloignés de la civilisation. Leurs gîtes sont toujours souterrains car ils affectionnent l'obscurité. Ce sont des êtres nocturnes.

Un ettin attaque à l'aide de ses deux bras, chacune de ses têtes dirigeant le bras qui lui correspond. Les coups du bras gauche infligent 2-16 points de dégâts, ceux du bras droit 3-18. Il y a de grandes chances pour que l'une des têtes de l'ettin soit toujours en éveil, aussi ce monstre est-il difficile à surprendre.

Description : L'apparence des ettins dénonce à l'évidence une parenté avec les orques. Leurs vêtements faits de peaux de bêtes sont généralement sales et mangés aux mites. Les ettins utilisent des gourdins hérissés de piquants et armes similaires.



FANTOME — FARFADET — FEU-FOLLET — FLAGELLEUR MENTAL — FONGUS, VIOLET — FOURMI, GÉANTE

FANTOME



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *0 (ou 8)*
Voir ci-dessous
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *10*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *E, S*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE :
Vieillissement de 10-40 ans
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE :
Voir ci-dessous
INTELLIGENCE *Haute*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les fantômes sont les esprits d'humains mauvais, dont la conduite fut tellement atroce qu'ils reçurent en récompense (ou peut-être en punition) le statut de morts-vivants. Ils se déplacent donc la nuit, ou bien en des lieux sombres. Ces esprits détestent la bonté et la vie. Ils n'existent que pour arracher aux humains leur essence vitale. Les fantômes n'étant pas matériels (mais éthérés), ils sont souvent rencontrés par des créatures se trouvant dans le même état, bien qu'ils puissent être vus par des êtres non éthérés. La puissance surnaturelle d'un fantôme est toutefois telle que sa simple vue provoque chez tout humanoïde un vieillissement de 10 ans et une fuite aveugle durant 2-12 tours, à moins qu'un jet de protection contre la magie ne vienne contrer cet effet. Les clercs de niveau supérieur à 6 sont immunisés contre lui; tous les autres humanoïdes possédant plus de 8 niveaux ajoutent +2 à leur jet de protection.

Les fantômes attaquent de deux manières. Toute créature se trouvant dans un rayon de 18 m de l'un d'eux est sujette à une attaque par *métempsychose.* A moins que le fantôme ne devienne semi-matériel pour se battre par d'autres moyens, il ne peut être combattu que par un être se trouvant sur le plan éthéré (il possède alors une classe d'armure de 8) ou bien par des moyens télépathiques. Si la tentative de *métempsychose* échoue, le fantôme se matérialise à demi pour attaquer par toucher (prenant alors une classe d'armure de 0). Les fantômes semi-matérialisés ne peuvent être touchés que par les armes en argent (infligeant 50 % des dégâts normaux) ou magiques. S'ils frappent un adversaire, celui-ci vieillit de 10-40 ans. Il est à noter que les fantômes ne peuvent être attaqués à l'aide de sorts que si celui qui les lance se trouve sur le plan éthéré. Tout humain — y compris nains, elfes, gnomes et petites-gens — tué par un fantôme est définitivement mort.





FARFADET

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1 ou 1-20*
CLASSE D'ARMURE : *8*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *2-5 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *F*
Nbre D'ATTAQUES : *0*
DEGATS/ATTAQUE : *0*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *80 %*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (60 cm de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les farfadets n'habitent généralement que des contrées vertes et clémentes, dont ils parcourent vallons et collines luxuriantes. Un groupe d'individus plus aventureux peut parfois résider ailleurs pour un temps. Ces petites créatures douées de talents magiques et d'un tempérament taquin (parfois jusqu'à la cruauté), peuvent devenir *invisibles* à volonté, et utiliser aussi souvent qu'elles le désirent les sorts suivants : *transformation d'objets non-vivants, création d'illusions* et *ventriloquie*. Leur ouïe fine les empêche d'être surprises. Etant très malicieuses, il leur arrive souvent (75 %) d'arracher un objet précieux à une personne, de devenir invisibles et de s'enfuir. Ce vol a 75 % de chances de réussir. S'il est poursuivi de près, un farfadet a 25 % de chances par tour de poursuite de lâcher les biens volés.

S'il est pris, ou découvert dans son gîte, le farfadet tentera de faire croire à son ravisseur qu'il lui abandonne son trésor, alors qu'il le dupe totalement. Obtenir le trésor d'un farfadet requière de grandes précautions.

Note : les farfadets aiment énormément le vin; il est possible d'utiliser cette faiblesse pour les tromper.

La rumeur veut que les farfadets soient une espèce de petites-gens possédant une bonne dose de sang pixie.

FEU-FOLLET



FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1 (ou 1-3)*
CLASSE D'ARMURE : *-8*
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *9*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *5 %*
TYPES DE TRESOR : *Z*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE :
Voir ci-dessous
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT :
Chaotique mauvais
TAILLE : *P*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les feux-follets hantent généralement des endroits déserts et dangereux, tels que tourbières, marécages ou catacombes, où abondent bourbiers, sables mouvants et crevasses. La victime de ces dangers nourrit le feu-follet en expirant; ce monstre se repait en effet des forces vitales qui s'éteignent. Les feux-follets tentent donc d'attirer vers la mort les créatures dont ils croisent la route. On en rencontre 1-3 dans 10 % des cas; leur gîte a alors 90 % de chances de se trouver à proximité. Il est également possible à ces monstres d'attaquer, causant 2-16 points de dégâts électriques à leurs adversaires.

Un feu-follet peut, afin de troubler sa proie, devenir très brillant ou extrêmement ténu. Il lui est possible de se déplacer lentement ou de filer comme une flèche. Il possède de plus la capacité de masquer entièrement sa lueur pendant 2-8 rounds, s'il n'attaque pas ; dans ce cas, il ne peut être détecté que par les créatures capables de voir les invisibles.

Un feu-follet peut être blessé par n'importe quelle arme, mais il est immunisé contre la plupart des sorts. Les seules incantations pouvant l'affecter sont *protection contre le mal, projectile magique* et *labyrinthe*. S'il est amené à 5 points de vie ou moins, un feu-follet révèle l'emplacement de son gîte et abandonne son trésor.

Description : un feu-follet est une sphère luisante, ressemblant à une lanterne, une torche, ou à l'effet d'un sort de *lumières dansantes*. Au cours d'un combat, il peut adopter les couleurs bleue, violette ou vert-pâle.

FLAGELLEUR MENTAL

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *8+4*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *50 %*
TYPES DE TRESOR : *B, S, T, X*
Nbre D'ATTAQUES : *4*
DEGATS/ATTAQUE : *2 chacune*
ATTAQUES SPECIALES :
Explosion psi
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *90 %*
INTELLIGENCE : *Génie*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *241-340*
Modes d'Attaque/Défense : *B/FGH*

Les flagelleurs mentaux ne se rencontrent que sous la surface du sol, car ils détestent la lumière du soleil. Ils sont fondamentalement mauvais et considèrent l'ensemble de l'humanité (ainsi que les races cousines) comme du bétail dont ils peuvent se nourrir.

Le flagelleur mental attaque physiquement en frappant sa victime à l'aide de ses quatre tentacules. S'il touche sa cible, un tentacule atteind le cerveau de l'adversaire en 1-4 rounds et l'arrache, tuant immédiatement son propriétaire. Le flagelleur mental dévore ensuite ledit cerveau. Son mode d'attaque le plus craint est toutefois l'*explosion psi*. Tous les êtres se trouvant dans un cône de 18 m de long, de 1,5 m de diamètre au point d'émanation et de 6 m en son autre extrémité, sont affectés (qu'ils possèdent ou non des pouvoirs psy).

Les flagelleurs mentaux possèdent les capacités psy suivantes : *lévitation, domination, ESP, équilibre corporel, projection astrale, voyage parrallèle.* Ils les emploient au septième niveau d'expérience.



Si une rencontre tourne en sa défaveur, un flagelleur mental s'enfuit immédiatement, tentant de sauver sa vie en ignorant associés et trésors.

Ces monstres ne parlent que leur propre langue secrète ainsi que d'autres idiomes étranges — qu'on suppose être ceux des terribles créatures vivant dans le monde souterrain, plus loin que l'homme ne s'est jamais aventuré. On raconte également qu'ils ont une cité cachée dans les profondeurs de la terre.

Description : La peau d'un flagelleur mental est recouverte de limon luisant. Elle est d'un mauve écœurant, alors que les tentacules sont d'un noir violacé. Les yeux du monstre adoptent une blancheur totale sans aucune pupille discernable. Les trois longs doigts terminant chaque main mauve sont rougeâtres.

FONGUS, Violet

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *3 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1-4*
DEGATS/ATTAQUE : *Voir ci-dessous*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P à M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les fongus violets ressemblent aux criards et se rencontrent généralement (75 %) en leur compagnie. Les seconds sont immunisés contre le toucher des premiers, et chacun des deux types de créatures complète l'existence de l'autre. Les fongus violets aiment à pousser sur de la matière animale putréfiée. Chaque fongus possède 1-4 branches dont il se sert pour frapper, si un animal entre dans son rayon d'action (30-120 cm). La sécrétion de ces branches fait pourrir la chair en un seul round, à moins qu'un jet de protection contre le poison ne soit réussi ou qu'un sort de *guérison des maladies* ne soit utilisé. La taille des branches d'un fongus violet dépend de la sienne propre. Cette dernière varie entre 1,20 et 2,10 m. Les plus petits ont des branches de 30 cm, ceux de 1,50 m des branches de 60 cm, ceux de 1,80 m des branches de 90 cm, et ceux de 2,10 m des branches de 1,20 m. Quelle que soit sa taille, un fongus violet peut posséder 1-4 branches.

FOURMI, Géante

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-100*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *Q (x3), S*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6*
ATTAQUES SPECIALES : *Les guerrières possèdent un dard empoisonné.*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (60 cm de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'attaque/Défense : *Sans*

Lorsqu'on rencontre des fourmis géantes, il y a 90 % de chances qu'il ne s'agisse que d'ouvrières. Dans leur gîte (nid), on en trouve deux fois le nombre indiqué par les dés, plus 1 fourmi guerrière pour 5 ouvrières. La guerrière possède 3 dés de vie, inflige 2-8 points de dégâts avec ses mandibules et — si ces dernières touchent leur cible — tente également de planter son dard, causant 3-12 points de dégâts (1-4 en cas de réussite d'un jet de protection contre le poison). La reine-fourmi possède 10 dés de vie, mais elle n'attaque ni ne se déplace. Si elle est tuée, les autres fourmis sont frappées de confusion (comme sous l'effet du sort du même nom) pendant six rounds, puis quittent le nid. Les trésors possédés par les fourmis se trouvent dans la chambre de la reine. La chambre des œufs est gardée par 5-50 ouvrières et 5 guerrières. Les œufs de fourmis géantes n'ont aucune valeur sur le marché normal.





GARGOUILLE — GEANT — GELEE OCRE — GENIE DES EAUX — GHAST — GLOUTON — GNOLL — GNOME — GOBELIN — GOBLOURS — GOLEM — GORGONE — GORILLE — GORILLE CARNIVORE — GOULE — GRENOUILLE, GEANTE — GRIFFON — GUEPE, GEANTE

GARGOUILLE

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *2-16*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *27 m/45 m*
DES DE VIE : *4+4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *M (x10) par individu; C au gîte*
Nbre D'ATTAQUES : *4*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/1-3/1-6/1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Touché seulement par les armes +1 ou mieux*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces monstres sont de féroces prédateurs de nature magique. On les rencontre typiquement parmi des ruines, ou au sein de cavernes souterraines. Ils attaquent tout être vivant détecté, qu'il soit bon ou mauvais, dans 90 % des cas. Leur plaisir favori est de torturer jusqu'à la mort des proies sans défense. Etant relativement intelligents et extrêmement maléfiques, ils servent parfois quelque maître mauvais.

Kopoacinth ; Cette créature est une variété marine de gargouille, utilisant ses ailes pour nager. Elle possède les mêmes caractéristiques que la gargouille normale. Les kopoacinths habitent des eaux assez peu profondes, établissant leur gîte en des cavernes sous-marines.

GEANT

Les géants sont de colossaux humanoïdes. Il en existe six races principales, chacune étant à la fois très proche et très différente des autres. Leurs caractéristiques communes figurent ci-dessous, tandis que leurs traits particuliers sont notés dans les paragraphes correspondants.

Tous les géants sont extrêmement forts. Leur score de force varie, selon les standards humains, de 19 à 25. Grâce à cette puissance, il leur est possible de ramasser des rochers et de les lancer — comme des projectiles propulsés par catapultes, sans que s'applique une quelconque distance minimale.

La plupart des géants vivent dans des cavernes. Lorsqu'ils quittent leur gîte, les géants de toutes sortes emportent avec eux un grand sac. Celui-ci contient un véritable bric-à-brac d'objets ne pouvant servir qu'à un géant, un ou deux gros rochers, et 1.000 à 6.000 pièces d'un type quelconque, généralement d'or.

Bien que les géants soient souvent stupides, ils sont aussi généralement rusés. Il est parfois possible de les tromper; s'ils se sentent en position de faiblesse, il est probable qu'ils parlementeront. Il n'est pas rare que des géants se joignent à une expédition organisée par des créatures de même alignement, car ces monstres colossaux sont avides de trésors.

Les jeunes géants possèdent par rapport à un mâle adulte les points de vie correspondant au pourcentage de maturité indiqué par les dés. Les dégâts qu'ils infligent sont calculés dans les mêmes proportions.

Chaque race de géants parle son propre dialecte, inintelligible pour les autres. Ces créatures parlent également leur langage d'alignement.

Géant des Collines

FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-10*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *8+1-2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16*
ATTAQUES SPECIALES : *Lancer de rochers pour 2-16 points de dégâts*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (3,5 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les géants des collines habitent toujours cavernes ou demeures souterraines similaires. Ces gîtes se trouvent typiquement dans des zones désertiques. Les géants des collines utilisent parfois (50 %) d'autres créatures pour leur servir de gardes: il s'agit de 2-8 loups géants (50 %), de 1-3 lézards géants (30 %), ou d'un groupe de 2-8 ogres (20 %); si les géants rencontrés dans un gîte sont plus de 4, les numéros 5, 7 et 9 sont des géantes (6 dés de vie, à traiter comme des ogres en ce qui concerne les dégâts/attaque), et les numéros 6, 8 et 10 des jeunes (lancer 1d100 pour connaître leur taille).

Les géants des collines adultes peuvent lancer des rochers à des distances variant entre 3 et 60 m, infligeant 2-16 points de dégâts. Il réussissent à attraper de tels projectiles dans 30 % des cas. 50 % d'entre eux parlent également l'ogre.

Description : Les géants des collines possèdent une peau dont la couleur varie entre le bronze et le brun-rouge. Leurs cheveux sont bruns à noirs, leurs yeux cerclés de rouge. Ils se vêtent généralement de peaux ou de fourrures grossières. Ils peuvent utiliser toute arme disponible, mais ont un faible pour les gourdins.

Géant du Feu



FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-8*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *11+2-5*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *35 %*
TYPES DE TRESOR : *E*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *5-30*
ATTAQUES SPECIALES : *Lancer de rochers pour 2-20 points de dégâts*
DEFENSES SPECIALES : *Insensible au feu*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne à faible*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (4 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les géants du feu se rencontrent aussi souvent dans des châteaux que dans des cavernes. Au sein de leur gîte, il y a 25 % de chances de découvrir 1-4 molosses sataniques de la plus grande taille en guise de chiens de garde. Si des géants du feu rencontrés dans leur gîte sont en nombre supérieur à 4, les individus supplémentaires sont des femelles (correspondant à des géants du froid en ce qui concerne les dés de vie et les dégâts/attaque), sauf si le groupe se compose de 7 ou 8 membres. En ce cas, les deux derniers sont des jeunes (lancer 1d100 pour connaître leur taille).

Les géants du feu adultes peuvent lancer des rochers à des distances variant entre 3 et 60 m, infligeant 2-20 points de dégâts. Il leur est possible de rattraper de tels projectiles dans 50 % des cas. Ils sont insensibles au feu, y compris les souffles de dragons rouges.

Description : Les géants du feu sont extrêmement larges d'épaules (environ 2 m), ressemblant en cela beaucoup aux nains. Leur peau est d'un noir anthracite, leurs cheveux d'un rouge flamboyant ou d'un orange vif, leurs yeux d'un rouge profond. Leurs dents sont généralement jaune-orangé. Ils portent des armures ou des peaux de dragons. Leurs armes favorites sont de gigantesques épées.

Géant du froid



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-8*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *10+1-4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR : *E*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *4-24*
ATTAQUES SPECIALES : *Lancer de rochers pour 2-20 points de dégâts*
DEFENSES SPECIALES : *Insensible au froid*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne à faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (5 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les géants du froid vivent communément dans des châteaux, bien qu'ils établissent souvent leurs gîtes dans de grandes cavernes gelées. Il y a 50 % de chances pour que dans ces gîtes, on trouve 1-6 loups des glaces en guise de chiens de garde. Si un groupe de géants du froid rencontré dans son gîte compte plus de 4 individus, les numéros 5 et 6 sont des femelles (à considérer comme des géants des pierres en ce qui concerne les dés de vie et les dégâts/attaque); les numéros 7 et 8 sont des jeunes (lancer 1d100 pour déterminer leur taille).

Les géants du froid adultes peuvent lancer des rochers à des distances variant entre 3 et 60 m, infligeant 2-20 points de dégâts. Il leur est possible d'attraper de tels projectiles dans 40 % des cas. Ils sont immunisés contre le froid, y compris les souffles de dragons blancs.

Description : Les géants du froid possèdent une peau blanche ou ivoire, des cheveux et des yeux bleu-pâle ou jaunes. Leur constitution est fondamentalement identique à celle d'un humain musclé, toutes proportions gardées. Ils portent des armures et des armes semblables à celles des barbares nordiques humains.

Géant des Nuages

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *12+2-7*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *E, Q (x5)*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *6-36*
ATTAQUES SPECIALES : *Lancer de rochers pour 2-24 points de dégâts*
DEFENSES SPECIALES : *Surpris uniquement sur un 1*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne à très*
ALIGNEMENT : *Neutre (bon 50 %, mauvais 50 %)*
TAILLE : *G (6 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Contrairement aux variétés plus communes de géants, les géants des nuages résident généralement dans de grossiers châteaux construits sur des sommets montagneux, ou des îles de nuages magiques. Lorsqu'on les rencontre dans leur gîte, on a 60 % de chances d'y trouver 1-4 lions tachetés en guise d'animaux familiers/de garde. Si plus d'un géant des nuages est trouvé au gîte, il y a 75 % de chances pour que le second soit une géante (à considérer comme un géant du feu en ce qui concerne les dés de vie et les dégâts/attaque), et les autres des jeunes (lancer 1d100 pour connaître leur maturité). Si l'on rencontre ainsi 6 géants, l'un des jeunes sera un mâle de taille adulte, un autre une femelle de taille adulte, et les derniers des adolescents de l'un ou l'autre sexe (1-3 mâle, 4-6 femelle).

Les géants des nuages adultes peuvent lancer des rochers à des distances variant entre 3 et 72 m, infligeant 2-24 points de dégâts. Ils ont 60 % de chances d'attraper des projectiles similaires. Tous les géants des nuages possèdent un odorat aiguisé et ne sont donc surpris que sur un 1 sur 1d6. 10 % d'entre eux sont très intelligents. Ce sont eux que l'on rencontrera sur les îles de nuages ; ils ont la capacité de faire *léviter* leur propre masse ainsi qu'un poids supplémentaire de 20.000 po maximum, deux fois par jour.

Il y a 50 % de chances que des géants des nuages mauvais gardent 1-3 captifs en guise d'esclaves dans leur gîte.

Description : Les géants des nuages possèdent une peau bleue très pâle, des cheveux blancs argentés, ou cuivrés; ils portent différents vêtements et bijoux. Leur armement se compose de gourdins gigantesques.

Géant des Pierres

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-8*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *9+1-3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Lancer de rochers pour 3-30 points de dégâts*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (4 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

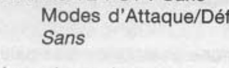
Les géants des pierres habitent dans la plupart des cas des régions montagneuses, élisant domicile dans des grottes ou des cavernes. Ils apprécient les ours des cavernes et ont 75 % de chances de faire garder leur gîte par 1-4 de ces animaux. Si les géants des pierres rencontrés dans leur gîte sont en nombre supérieur à 4, les numéros 5 et 6 sont des femelles (à considérer comme des géants des collines en ce qui concerne les dés de vie et les dégâts/attaque), les numéros 7 et 8 des jeunes (lancer 1d100 pour déterminer leur taille).

Les géants des pierres sont parfois joueurs, essentiellement la nuit. Les adultes s'amusent énormément à lancer des rochers à des distances variant entre 3 et 90 m, infligeant 3-30 points de dégâts lorsqu'ils frappent une créature; ils ont 90 % de chances d'attraper de tels projectiles lancés sur eux.

Description : Avec leur peau grise à gris-brun, leurs cheveux gris-foncé à gris-bleu, et leurs yeux à l'apparence métallique (de l'argent à l'acier), les géants des pierres possèdent à la fois une apparence frappante et la possibilité de se fondre aisément dans un environnement rocheux. Ce dernier effet est renforcé par leur choix de vêtements couleur roc. Ces géants disposent généralement d'armes de pierre.

Géant des Tempêtes

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *1*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *15+2-7*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *55 %*
TYPES DE TRESOR :
E, Q (x10), S
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *7-42*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Chaotique bon*



TAILLE : *G (7 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense :
Sans

Les plus puissants et les plus respectés des véritables géants sont les géants des tempêtes. Ces grandes créatures, généralement peu communicatives, n'habitent que des endroits éloignés des chemins. Leurs gîtes se trouvent typiquement sur des îles de nuages (60 %), des pics montagneux (30 %) ou bien sous la surface des eaux (10 %); là, ils construisent leurs spacieux châteaux. Il y a 30 % de chances pour que le gîte de géants des tempêtes soit gardé par des animaux familiers. Les géants habitant des îles de nuages ou des pics montagneux possèdent alors 1 ou 2 rocs (70 %) qu'ils utilisent également comme montures, ou 1-4 griffons (30 %). Ceux qui demeurent sous l'eau vivent en compagnie de 2-8 lions de mer.

Contrairement à leurs cousins, les géants des tempêtes ne lancent pas de rochers, car ils possèdent à la place des capacités magiques et des sorts. Un géant des tempêtes peut lancer un éclair de *foudre* d'une force de 8d8 une fois par jour. Tous peuvent *léviter* deux fois par jour, emportant au maximum un poids de 30.000 po, en plus du leur propre. Ils peuvent respirer normalement sous l'eau. Il est à noter que les géants des tempêtes vivant sous l'eau sont capables d'y lancer les éclairs et de s'y déplacer à vitesse normale. Lorsqu'ils le désirent, tous peuvent jeter chacun des sorts suivants, une fois par jour, un à la fois : *prévision du temps, invocation de la foudre* (3 éclairs de 10-15 d6 chacun), *contrôle des vents, invocation du climat*. Engagé dans un combat, il est probable qu'un géant des tempêtes invoquera un orage, puis la foudre. Ce type de climat possède en effet leur faveur durant les batailles.

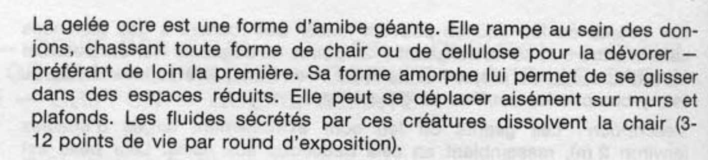
Les géants des tempêtes ne sont pas blessés par l'énergie électrique, y compris celle produite par les souffles des dragons bleus.

Description : La couleur de peau de ces créatures varie du vert pâle lumineux au violet, la première étant typique des spécimens marins. Les géants des tempêtes verts possèdent des cheveux vert sombre et des yeux émeraude. La chevelure des autres tend vers le violet profond ou le bleu-noir, tandis que leurs yeux sont pourpres ou gris-argenté.

GELEE OCRE

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *8*
DEPLACEMENT : *9 m*
DES DE VIE : *6*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *0*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*





La gelée ocre est une forme d'amibe géante. Elle rampe au sein des donjons, chassant toute forme de chair ou de cellulose pour la dévorer — préférant de loin la première. Sa forme amorphe lui permet de se glisser dans des espaces réduits. Elle peut se déplacer aisément sur murs et plafonds. Les fluides sécrétés par ces créatures dissolvent la chair (3-12 points de vie par round d'exposition).

Frapper la gelée ocre à l'aide d'éclairs de *foudre* la divise simplement en deux (ou plus) créatures plus petites, chacune n'infligeant que la moitié des dégâts normaux. Les attaques basées sur le froid et le feu ont des effets normaux.

GENIE DES EAUX

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *20-80*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *18 m//36 m*
DES DE VIE : *1-4 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *95 %*
TYPES DE TRESOR : *C, Q*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE :
Selon l'arme
ATTAQUES SPECIALES :
Charme
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *25 %*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (1,2 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense :
Sans



Les génies des eaux (ou nixes) habitent les lacs. Ils peuvent s'aventurer sur la terre ferme mais le font rarement. Ils tissent des habitations à l'aide d'algues vivantes, si bien qu'il y a 95 % de chances pour que leur gîte passe inaperçu à plus de 6 m de distance. Ils y installent d'autre part des poissons géants en guise de gardiens — 1-2 orphies (20 %) ou 2-5 brochets (80 %) — qui obéissent à des ordres simples. Il leur est aussi possible d'invoquer 10-100 petits poissons.

Les génies des eaux adorent réduire les humains en esclavage. Si l'un (ou plusieurs) de ceux-ci s'approche à moins de 9 m d'un groupe de nixes, ceux-ci génèrent un puissant sort de *charme*, à raison d'un sort pour 10 individus. La victime doit lancer un jet de protection contre la magie avec une pénalité de -2 sur le dé. Si une personne charmée reçoit un sort de *dissipation de la magie* avant d'entrer dans l'eau, il y a 75 % de chances que le charme soit brisé; une fois dans l'eau, cette probabilité n'est plus que de 10 %. Les nixes entraînent les humains charmés jusqu'à leur gîte, où ils les gardent 1 année entière, après laquelle le charme se dissipe. La victime peut alors s'en aller librement. Durant la période d'esclavage, les nixes la maintiennent sous l'effet d'un sort de *respiration aquatique*. Chaque génie des eaux peut lancer un tel sort sur une créature quelconque, ou le dissiper — une fois par jour. L'effet dure une journée. Les nixes sont armés de longues dagues et de javelots. Ces derniers sont utilisés sous l'eau comme des lances de fantassin, et comme projectiles à la surface. Chaque nixe transporte une de ces armes. Les javelots peuvent être lancés jusqu'à une distance maximale de 18 m (portée courte : 3 m, moyenne : 9 m, etc.).

Bien que les génies des eaux possèdent une résistance à la magie de 25 %, ils craignent le feu et les lumières trop vives. Une épée enflammée ou un sort de *lumière* les dissuade d'avancer. Un sort de *lumière éternelle* les tient en respect jusqu'à ce qu'ils puissent en annuler l'effet — invoquant de petits poissons pour se rassembler autour de la lumière et la tamiser.

Les nixes parlent leur propre langage ainsi que le commun.

Description : Les nixes sont de fort beaux humanoïdes à la peau verdâtre, aux cheveux vert foncé et aux yeux argentés. Leur peau est légèrement écailleuse; leurs mains et pieds sont palmés.

GHAST

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *B, Q, R, S, T*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4/1-4/1-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces créatures ressemblent à des goules au point qu'on ne peut les en distinguer. On les rencontre d'ailleurs la plupart du temps ensemble. Lorsqu'on les attaque, la présence de ghasts devient cependant très vite évidente, car ces monstres produisent une odeur de charogne dans un rayon de 3 m, causant des haut-le-cœur à moins qu'un jet de protection contre le poison ne soit réussi. Les créatures le manquant ont une pénalité de -2 sur leurs dés de toucher. De plus, les ghasts possèdent la même capacité de paralysation que les goules — la leur affectant également les elfes.

Les ghasts sont des morts-vivants, aussi ne sont-ils pas affectés par les sorts de *charme* et de *sommeil*. Ils peuvent être frappés par n'importe quelles armes, celles en fer pur infligeant des dégâts doubles. Ces monstres sont sensibles au Vade-retro des clercs. Le cercle de *protection contre le mal* ne les arrête pas, à moins d'être utilisé en conjonction avec du fer pur (comme un cercle de poudre de fer, un anneau de fer, etc.)

Ces créatures sont souvent réduites en esclavage par de puissants démons.

GLOUTON

	Glouton	Glouton, géant
FREQUENCE :	*Peu commun*	*Rare*
Nbre. RENCONTRE :	*1*	*1*
CLASSE D'ARMURE :	*5*	*4*
DEPLACEMENT :	*36 m*	*45 m*
DES DE VIE :	*3*	*4+4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*15 %*	*15 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*3*	*3*
DEGATS/ATTAQUE :	*1-4/1-4/2-5*	*2-5/2-5/2-8*
ATTAQUES SPECIALES :	*Musc*	*Musc*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Semi-*	*Semi-*
ALIGNEMENT :	*Neutre (mauvais)*	*Neutre (mauvais)*
TAILLE :	*P*	*M*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*

Les gloutons n'habitent que les régions les plus froides (ce qui est heureux pour l'humanité, ces animaux étant horribles). Ce sont des carnivores vicieux, haineux et destructeurs, qui tuent pour le simple plaisir de mettre un terme à l'existence d'une autre créature. Les ours et les loups respectent leur férocité. Leur vitesse est en partie responsable de leur classe d'armure; leur rage au cours des combats leur permet d'attaquer avec un bonus de +4 sur tous les jets de toucher. Un glouton peut projeter un musc répugnant sur ses adversaires lorsqu'il bat en retraite. Cette substance est équivalente à celle que projettent les putois (voir ce mot). Un glouton détruit volontairement nourriture ou denrées humaines de toutes sortes qu'il ne désire pas conserver, en y répandant du musc. Bien que semi-intelligents dans la plupart des circonstances, ces animaux se montrent exceptionnellement intelligents lorsqu'il faut chasser ou combattre.

GNOLL



FREQUENCE : *Peu Commun*
Nbre. RENCONTRE : *20-200*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR :
L, M par individu ;
D, Q (x5), S au gîte
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE :
2-8 ou selon l'arme
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Basse-moyenne*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (2 m et +)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les gnolls vivent et se déplacent en groupes à structure lâche, où les plus forts dominent les autres. Ils ne reconnaissent la suprématie d'aucun des leurs mais ne sont pas forcément hostiles les uns envers les autres. Il arrive parfois que différents groupes s'unissent brièvement pour un combat, un pillage ou toute autre occasion, si cela leur donne une plus grande chance de succès contre un ennemi commun, ou une victime potentielle. S'adaptant aisément, ils habitent la plupart des contrées, à l'exception de celles au climat arctique et/ou aride. Ils possèdent un soi-disant roi, d'une force exceptionnelle, dont la suite est deux fois plus nombreuse que la normale, mais dont l'autorité n'est effective que dans sa zone de contrôle direct.

Dans tout groupe de 20 gnolls, on trouve un leader à 16 points de vie attaquant comme une créature à 3 dés de vie. Si les gnolls rencontrés sont au nombre de 100 ou plus, les individus supplémentaires suivants les accompagnent : un chef (classe d'armure 3, 22 points de vie, attaque comme une créature à 4 dés de vie et inflige 4-10 points de dégâts par attaque) et 2-12 gardes (classe d'armure 4, 20 points de vie, attaquent comme des monstres à 3 dés de vie et infligent 3-9 points de dégâts). Dans leur gîte, on trouve toujours un chef accompagné de 5-20 gardes. On y voit aussi des femelles et des jeunes en nombres égaux, respectivement, à 50 % et 200 % de celui des mâles.

Les gnolls vivent à 85 % sous la surface du sol, mais élisent parfois (15 %) domicile dans un village ou bâtiment abandonné (ou évacué par la force). Dans le premier cas, il y a 30 % de chances que 1-3 trolls vivent avec eux, servant de gardes. En surface, il est probable (65 %) que les gnolls élèvent 4-16 hyènes (80 %) ou 2-12 hyaenodons (20 %) pour leur servir à la fois de gardes et d'animaux familiers. Ils gardent toujours un certain nombre de prisonniers en guise d'esclaves ou de réserve de nourriture (1 pour 10 gnolls, au minimum).

Les gnolls emploient de nombreuses armes. Tous possèdent une épée. Une force typique correspondra à la liste ci-dessous :

Arc long	15 %
Arme d'hast	35 %
Epée à deux mains	15 %
Hache d'armes	20 %
Etoile du matin	15 %

Les gnolls entretiennent généralement de bonnes relations avec orques, hobgobelins, goblours, ogres et même trolls — à condition que les plus faibles de ces monstres ne soient pas trop peu nombreux et que la force des gnolls soit équivalente à celle des plus forts.

Les gnolls sont très forts, mais détestent travailler et ne sont pas de bons mineurs. Ils possèdent l'infravision. Ils parlent leur langue raciale, le chaotique mauvais, le troll et souvent (60 %) l'orque et/ou le hobgobelin.

Description : Il existe une forte ressemblance entre les gnolls et les hyènes. les premiers possèdent une peau gris-verdâtre, plus foncée au niveau du museau. Leur crinière va du gris-rougeâtre au jaune poussière. Leurs yeux sont d'un noir terne, tandis que leurs ongles adoptent la couleur de l'ambre. Leurs armures sont faites de corne, de plaques métalliques et de cuir ; elles sont souvent élimées, à l'image de leurs capes et vestes de fourrures brunes, noires ou grisâtres, lesquelles sont de plus mangées aux mites et défraîchies. Les gnolls ont une espérance de vie assez faible — 35 ans en moyenne.

GNOME



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *40-400*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *1*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *50 %*
TYPES DE TRESOR :
M (x3) par individu ;
C, Q (x20) au gîte
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE :
Selon l'arme ou 1-6
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
JP comme s'ils avaient
4 niveau de plus
RESISTANCE MAGIQUE : *Comme signalé ci-dessus*
1INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Neutre à loyal bon*
TAILLE : *P (1 m et +)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ainsi que leurs cousins de plus grande taille — les nains — les gnomes possèdent une organisation sociale basée sur le clan; ces groupes ne sont ni mutuellement exclusifs, ni hostiles les uns envers les autres — bien qu'une certaine rivalité les pousse à une saine émulation. Dans tout groupe de 40 gnomes, on trouve un guerrier de 2e, 3e ou 4e niveau (jet de dé : 1-2, 3-4 ou 5-6). Un groupe de 160 gnomes ou plus comprend également un guerrier de 5e niveau et un de 3e niveau, portant respectivement les titres de chef et de lieutenant. Si le groupe se compose d'au moins 200 individus, il abrite de plus un clerc de niveau 4, 5 ou 6. Un groupe de 320 gnomes ou plus compte les individus supplémentaires suivants : un guerrier de 6e niveau, deux de 5e niveau, un clerc de 7e niveau et quatre de 3e niveau. Dans leur gîte, on trouve également les gnomes suivants : 2-8 guerriers de niveau 2 ou 3, 1-4 clercs de niveau 2, ainsi que des femelles et des jeunes en nombre égal à 50 % et 25 % de celui des mâles adultes, respectivement. Les gîtes de gnomes sont parfois constitués par des galeries creusées dans la terre, bien qu'ils soient souvent (75 %) établis au sein de collines rocheuses.

Les gnomes portent généralement une armure de cuir, bien renforcée à l'aide d'anneaux ou de pièces métalliques, et un bouclier. Leur armement typique est le suivant :

Epée courte et arc court	10 %
Epée courte et lance de fantassin	20 %
Gourdin et fronde	15 %
Gourdin et lance de fantassin	40 %
Gourdin et épée courte	15 %

Tous les gnomes de niveau supérieur à la normale sont revêtus de cottes de mailles et portent des boucliers. Ceux dont le niveau est supérieur au 5e ont une armure de plates et un bouclier. Les guerriers de haut niveau ont 10 % de chances par niveau de posséder une armure et/ou des armes magiques. Les clercs ont également 10 % de chances par niveau de posséder 1-3 objets supplémentaires (potion, parchemin clérical, anneau, baguette/bâton/bâtonnet, magie diverse) utilisables par les clercs.

Les gnomes ont 80 % de chances d'utiliser comme gardiens de leur gîte des animaux apprivoisés : 5-30 blaireaux (70 %), 3-12 blaireaux géants (20 %) ou 2-8 gloutons (10 %).

Compte tenu de leur grande haine pour kobolds et gobelins, tous les gnomes possèdent un bonus de +1 sur leurs jets de toucher quand ils combattent ces adversaires. Lorsqu'ils affrontent gnolls, goblours, ogres, trolls ou géants, ceux-ci doivent déduire 4 points du résultat de leurs jets de toucher. Ceci est dû à la petite taille des gnomes et à leur habileté à combattre des opposants beaucoup plus grands qu'eux.

Tous les gnomes résistent fort bien à la magie et au poison, aussi lancent-ils leurs jets de protection comme s'ils avaient 4 niveaux de plus que dans la réalité. Les gnomes voient dans le noir (infravision), apercevant les monstres à 18 m de distance. Compte tenu de leurs capacités de mineurs, ils sont très doués (50 % à 80 % de chances) pour détecter les passages en pente ascendante ou descendante, les murs, sols ou plafonds branlants, ainsi que (approximativement) la profondeur à laquelle ils se trouvent et la direction dans laquelle ils se dirigent. On prétend que certains gnomes possèdent des capacités de magiciens (jusqu'au 4e niveau) mais cette rumeur n'a jamais été prouvée.

En plus de leurs langages racial et d'alignement, les gnomes parlent le kobold, le gobelin, le petite-gens, le nain. ils peuvent d'autre part converser avec les mammifères fouisseurs.

Description : La plupart des gnomes ont une peau brun-bois, certains étant pourtant brun-gris. Leur pilosité va du blanc le plus pur au blanc cassé. La couleur de leurs yeux peut varier de bleu-gris à bleu-lumineux. Ils portent du cuir et des tissus de couleur brune, ainsi que des bijoux assortis. Le gnome moyen vit 600 ans.

GOBELIN

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *40-400*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *1-7 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR :
K par individu ;
C au gîte
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE :
1-6 ou selon l'arme
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE :
Moyenne (faible)
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *P (1,2 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les gobelins possèdent une société tribale où règnent les plus forts, sous l'égide du roi gobelin. Il est possible que ces humanoïdes soient cousins des kobolds. Comme ces derniers, ils affectionnent un environnement lugubre. Ils préfèrent cependant vivre dans des cavernes ou endroits souterrains similaires qu'au-dessus du niveau du sol. Ils détestent la lumière du jour et attaquent à -1 lorsqu'ils y sont exposés. Les gobelins possèdent une infravision normale (18 m de portée).

Dans tout groupe de 40 gobelins, on trouve un leader et 4 assistants, assimilables à des orques. Tous ont 7 points de vie et attaquent comme s'ils avaient un dé de vie entier. Un groupe d'au moins 200 gobelins comprend les individus supplémentaires suivants : un sous-chef et 2-8 gardes, combattant tous comme des hobgobelins, possédant 8 points de vie, une classe d'armure de 5, et infligeant 1-8 points de dégâts. Il y a 25 % de chances pour que 10 % des effectifs d'une force de gobelins quelconque soient montés sur des loups géants (voir ce mot). Si c'est le cas, cette force est également accompagnée par 10-40 de ces créatures non montées. Dans le gîte des gobelins, on rencontre les individus suivants : un chef et 2-8 gardes du corps (9-14 pv, CA 6, combattent comme des gnolls, infligent 2-8 points de dégâts), des femelles et des jeunes en nombres égaux à, respectivement, 60 % et 100 % de celui des mâles adultes. Comme souvent chez ce type de créatures, les femelles et les jeunes ne se battent pas. Un gîte de gobelins est protégé par 5-30 loups géants dans 60 % des cas. Il y a 20 % de chances d'y rencontrer aussi 2-12 goblours.

Les gobelins bénéficient typiquement de l'armement suivant :

Epée courte et épieu de fantassin	10 %
Epée courte et fronde	10 %
Epée courte et lance de fantassin	10 %
Fronde	10 %
Etoile du matin	20 %
Epieu de fantassin	10 %
Lance de fantassin	30 %

Les leaders et les gardes possèdent généralement les meilleures armes et en portent deux chacun.

Les gobelins sont d'assez bons mineurs. Il leur est possible de remarquer les constructions nouvelles ou étranges dans 25 % des cas. Ils détestent gnomes et nains, qu'ils attaquent de préférence à toute autre créature. Tous les gobelins sont des esclavagistes prompts à torturer.

Les langages parlés par les gobelins sont : le leur, le loyal mauvais, le kobold, l'orque et le hobgobelin.

Description : La couleur de peau des gobelins va du jaune au rouge-brique, en passant par l'orangé terne. Celle de leurs yeux varie du rougeâtre au jaune citron. Ils portent pour la guerre des armures de cuir noir, et leurs vêtements sont généralement de couleur terne, embue (gris sale, marron taché). Les gobelins vivent une cinquantaine d'années.

GOBLOURS

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *6-36*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *3+1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *J, K par individu ; L, M, B au gîte*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8 ou selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Surprend sur 1-3*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible à moyenne (faible)*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (2, 3 m +)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les goblours vivent en bandes à l'organisation très lâche et se rencontrent typiquement dans les mêmes régions que les gobelins. Contrairement à leurs petits cousins, ces géants velus sont aussi à l'aise en plein jour que la nuit (car ils possèdent une infravision portant à 18 m) ; il est donc aussi probable de trouver leur gîte en surface que sous terre.

Si le groupe de goblours rencontré a un effectif de 12 ou plus, il s'y trouve en plus un leader possédant 22-25 points de vie (classe d'armure 4, attaque comme un monstre à 4 dés de vie, gagne un bonus de +1 sur tous les dés de dégâts). Si l'effectif est de 24 ou plus, les goblours supplémentaires suivants sont présents : un chef (classe d'armure 3, 28-30 points de vie, attaque comme un monstre à 4 dés de vie, bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts), et un sous-chef (identique au leader ci-dessus). Si les goblours sont rencontrés dans leur gîte, ils sont toujours accompagnés d'un chef et d'un sous-chef, ainsi que de femelles et de jeunes, en nombre égal à 50 % de celui des mâles adultes. Les membres de ces deux derniers groupes ne se battent que dans les situations désespérées. Les femelles attaquent alors comme des hobgobelins, les jeunes comme des kobolds.

Les goblours sont susceptibles d'utiliser la plupart des armes existantes – des épées aux gourdins hérissés de piquants (étoiles du matin). Ils possèdent généralement bon nombre de lances de fantassin, dont ils se servent en conjonction avec haches, masses et marteaux, en tant qu'armes de jet. Les goblours étant très forts, ils peuvent lancer ces projectiles jusqu'à 12 m, toute distance jusqu'à 6 m étant considérée comme moyenne.

Bien que les goblours aient l'air patauds et marchent en titubant, il leur est possible de se déplacer très rapidement et avec une grande précision, ce qui leur permet de surprendre leurs adversaires dans 50 % des cas.

Les goblours parlent le langage des gobelins et des hobgobelins, ainsi que le leur propre et leur langue d'alignement.

Description : La peau des goblours peut adopter des teintes comprises entre le jaune pâle et le brun jaunâtre — la grande majorité étant jaune terne. Leurs poils vont du rouge-brique au roux terne. Leurs yeux sont glauques, à l'exception des pupilles rouges. Ils portent des morceaux d'armures généralement rouillés. De même les étoffes, peaux et fourrures dont ils se drapent sont souvent sales, mal entretenues et déchirées. Un goblours vit approximativement 75 ans.

GOLEM

Les golems sont des monstres créés magiquement. Il en existe quatre espèces différentes, qui seront toutes détaillées séparément. Tous les golems sont fabriqués à partir de composés minéraux, à l'exception du golem de chair, fait de restes humains. La création d'un golem met en jeu des sorts ultra-puissants et des forces élémentaires.

Les créatures magiques possédant autant — ou plus — de dés de vie que les golems peuvent les attaquer efficacement. Pour déterminer le nombre de dés de vie d'un golem, on considère qu'il possède 4,5 pv par dé, en arrondissant au chiffre supérieur. Un golem de chair a donc 9 DV, un golem d'argile 11, un golem de pierre 14 et un golem de fer 18.

Golem d'Argile

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *21 m*
DES DE VIE : *50 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-30*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (2,5 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Un golem d'argile peut être créé par un clerc loyal bon de niveau 17 ou plus (l'utilisation d'un grimoire magique permet cette création à des clercs de plus bas niveau). Les sorts à utiliser sont les suivants, dans l'ordre : *résurrection, animation des objets, communion, prière* et *bénédiction*. Le clerc doit tout d'abord façonner une statue d'argile humanoïde ; ceci fait, il doit se lancer dans un rituel ininterrompu, durant lequel il lance tous les sorts cités ci-dessus. Les composants de ceux-ci imposent une dépense de 20.000 po. Les vêtements requis pour la cérémonie coûtent d'autre part 30.000 po *au minimum*.

Une fois achevé, le golem d'argile est soumis à la volonté de son créateur. Au cours de chaque round de combat auquel il prend part, il existe cependant une chance cumulative de 1 % pour qu'il soit envahi par un esprit chaotique mauvais. En ce cas, il échappe au contrôle du clerc et attaque la créature vivante la plus proche jusqu'à ce qu'elle meure, puis passe à la suivante et ainsi de suite. Cette conduite se poursuit jusqu'à ce que le golem soit détruit car il est impossible d'en reprendre le contrôle.

Les dégâts infligés par un golem d'argile à toute matière vivante ne sont guérissables que par un sort de *guérison* lancé par un clerc du 17e niveau au moins.

Les attaques d'un golem d'argile se jouent sur la table des monstres à 11 DV. Une fois par jour, le golem peut être soumis à la *rapidité* durant trois rounds, après avoir combattu pendant au moins un round. Durant cette période, il frappe deux fois par round. (S'il échappe au contrôle du clerc, le golem d'argile se soumet aussitôt à la *rapidité*, à moins que cela n'ait déjà été fait).

Les golems d'argile ne peuvent être blessés que par des armes magiques contondantes, comme marteaux ou masses. Les autres armes ne les affectent pas. Les seuls sorts pouvant avoir un quelconque effet sur eux sont : *glissement de terrain*, qui les repousse de 36 m et leur inflige 3-36 points de dégâts ; *désintégration*, qui les ralentit de 50 % et leur cause 1-12 points de dégâts ; et *tremblement de terre* qui, lancé directement sur eux, les immobilise pour 1 tour et leur inflige 5-50 points de dommages.

Golem de Chair

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *24 m*
DES DE VIE : *40 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16/2-16*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE :
Voir ci-dessous
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (2,4 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Un golem de chair peut être créé à l'aide d'un grimoire magique, ou bien par un magicien de haut niveau employant les sorts *souhait majeur, transformation d'objets, quête magique, protection contre les projectiles normaux* et *force.* Dans ce dernier cas, le magicien doit être au moins du 14e niveau. Les matériaux reviennent à 1.000 po par point de vie du golem. Il faut un mois pour façonner cette créature.

Le créateur du golem de chair le contrôle et peut le faire obéir à des ordres simples (avance, arrête, tue, etc.). Il peut également lui faire cesser toute activité jusqu'à ce que se produise un événement donné (comme par exemple l'entrée de quelqu'un dans la pièce qu'il occupe).

Néanmoins, durant chaque round de combat auquel participe le golem, il existe 1 % de chances cumulatives pour qu'il devienne enragé, attaquant au hasard toutes les créatures se trouvant dans son champ de vision. Le maître du monstre possède alors 10 % de chances par round d'en reprendre le contrôle.

Le golem de chair est très puissant. Il lui est possible de défoncer des portes ou des constructions en bois normales. Exemple : un golem de chair défoncerait une porte en chêne renforcée de ferrures, avec des gonds solides, en 5-8 rounds. Tous les 3 rounds, il inflige un point de dégâts structuraux aux constructions de bois.

Les armes normales ne peuvent blesser les golems de chair, mais les armes magiques leur infligent des dégâts normaux. La plupart des sorts n'ont aucun effet sur ces monstres, mais ceux qui sont basés sur le feu ou le froid (come *mur de feu, boule de feu, tempête de glace*, etc.) les ralentissent de 50 % pour 2-12 rounds. Les attaques électriques restaurent les points de vie du golem, en proportion du nombre de dés de dégâts qu'elles infligeraient normalement : une *foudre* à 6 dés rend donc 6 points de vie au monstre.



Golem de Fer

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE :
80 points de vie
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *4-40*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE :
Voir ci-dessous
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (4 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



La construction d'un golem de fer, bipède et humanoïde, requière un grimoire magique ou bien un magicien de niveau 18 au moins, employant les sorts suivants : *souhait majeur, transformation d'objets, quête magique* et *nuage léthal.* Le coût des matériaux est de 1.000 po par point de vie. Le golem n'est pas achevé avant 3 mois de travail.

Le golem demeure toujours sous le contrôle de son créateur. Il peut obéir à des ordres simples. Il est possible de le faire rester immobile, son fonctionnement inhibé, l'utilisant ainsi comme garde jusqu'à ce qu'un événement quelconque se produise (ouverture d'une porte, lecture d'un livre, etc.)

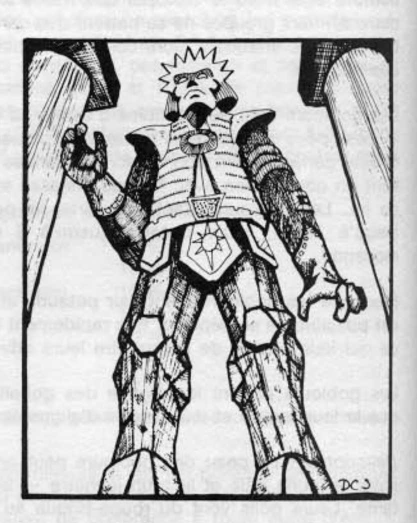
En plus des coups qu'il administre, un golem de fer souffle devant lui un nuage de gaz empoisonné de 3 m x 3 m x 3 m, tous les 7 rounds.

La force d'un golem de fer est trois fois plus grande que celle d'un golem de chair. Il peut infliger 1 points de dégâts structuraux par round.

Un golem de fer ne peut être frappé que par des armes magiques possédant un bonus de +3 ou plus. Les armes normales et celles dont l'enchantement est inférieur à +3 ne lui infligent aucun dégâts. Les seules attaques magiques qui l'affectent sont celles de nature électrique, comme *foudre*, qui le ralentit de 50 % pour 3 rounds. Les attaques par feu magique lui rendent ses points de vie, dans la proportion de 1 pv pour 1 pv. Les golems de fer sont vulnérables aux attaques des monstres rouilleurs.

Golem de Pierre

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE :
60 points de vie
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-24*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE :
Voir ci-dessous
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (3 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les golems de pierre humanoïdes peuvent être construits à l'aide d'un grimoire magique, ou par un magicien de niveau 16 au moins, employant les sorts suivants : *souhait majeur, transformation d'objets, quête magique* et *ralentissement*. Les matériaux reviennent à 1.000 po par point de vie. La construction requière 2 mois de travail.

Une fois créé, le golem de pierre est contrôlé par son créateur, qui peut lui faire exécuter des ordres simples : attaque, arrête, attends, avance, etc. Il est possible de contraindre le golem à s'immobiliser, prêt à attaquer dès que quelqu'un le déclenchera (sans doute involontairement).

En plus de ses attaques normales, le monstre peut lancer un sort de *ralentissement* sur tout adversaire se trouvant devant lui, à moins de 3 mètres, une fois tous les 2 rounds.

Les armes normales ne blessent pas les golems de pierre. Il est nécessaire d'employer des armes d'enchantement +2 au moins pour les endommager. Les seuls sorts les affectant sont : *transmutation de la pierre en boue*, qui les ralentit de 50 % pendant 2-12 rounds; *transformation de la boue en pierre*, qui leur restitue tous les points de vie perdus ; et *transmutation de la pierre en chair*, qui les rend vulnérables aux attaques normales durant le round suivant.

GORGONE



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *E*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Souffle pétrifiant*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les gorgones sont des créatures taurines couvertes d'épaisses écailles métalliques. Elles recherchent pour s'y établir le luxe d'une étendue sauvage ou l'atmosphère lugubre d'une caverne. Une gorgone peut souffler un nuage de vapeurs nocives, qui changent en pierre toute créature vivante, à moins que celle-ci ne réussisse le jet de protection approprié. Le souffle jaillit en un cône tronqué, mesurant 1,5 m de diamètre au niveau de la gueule de la bête, 18 m de long et 6 m de diamètre en son extrémité. Une gorgone peut souffler ainsi jusqu'à 4 fois par jour. Elle utilise cette forme d'attaque de préférence à toute autre.

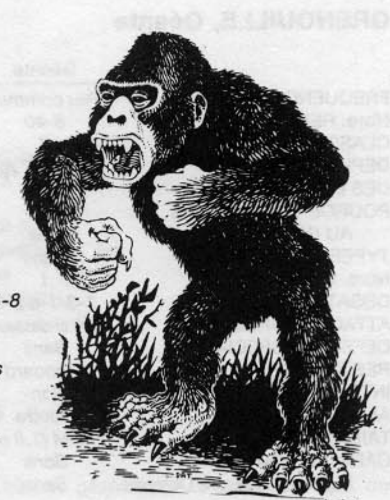
La conscience des gorgones, ainsi que l'effet de leur souffle s'étendent aux plans astral et éthéré.

GORILLE

FREQUENCE : *Très Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *4+1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *Sans*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/1-3/1-6*
ATTAQUES SPECIALES : *Ecartèlement*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M (2 m de haut, large d'épaules)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ce singe typique ne se rencontre que dans les forêts tropicales encore sauvages. Il est timide et non agressif, mais s'il est menacé ou acculé, il se bat avec férocité. Si les attaques de ses deux pattes atteignent leur cible au cours du même round, il inflige 1-6 points de dégâts supplémentaires à son adversaire, par écartèlement.

GORILLE, Carnivore



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *5*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4/1-4/1-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Ecartèlement*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible (limite supérieure)*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (2,3 m de haut, très large d'épaules)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

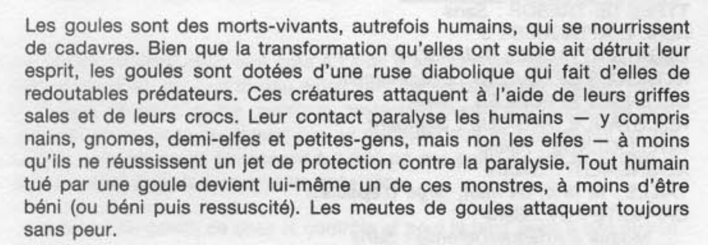
Le gorille carnivore est un cousin plus grand, plus fort et très agressif du gorille. Cet animal possède une intelligence honorable (QI 70+) et est très rusé. Il est particulièrement friand de chair humaine. Un gorille est doté d'une vue, d'un odorat et d'une ouïe très aiguisés ; il n'est donc surpris que sur un résultat de 1. Si les attaques de ses deux pattes atteignent leur cible au cours d'un même round, il inflige lui aussi des dégâts supplémentaires par écartèlement (1-8 points).

GOULE



FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *2-24*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *27*
DES DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *B, T*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/1-3/1-6*
ATTAQUES SPECIALES :
Paralysation
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense :
Sans

Les goules sont des morts-vivants, autrefois humains, qui se nourrissent de cadavres. Bien que la transformation qu'elles ont subie ait détruit leur esprit, les goules sont dotées d'une ruse diabolique qui fait d'elles de redoutables prédateurs. Ces créatures attaquent à l'aide de leurs griffes sales et de leurs crocs. Leur contact paralyse les humains — y compris nains, gnomes, demi-elfes et petites-gens, mais non les elfes — à moins qu'ils ne réussissent un jet de protection contre la paralysie. Tout humain tué par une goule devient lui-même un de ces monstres, à moins d'être béni (ou béni puis ressuscité). Les meutes de goules attaquent toujours sans peur.



Ces créatures sont sujettes à toutes les formes d'attaque, à l'exception des sorts de *sommeil* et de *charme*. Elles peuvent être repoussées par les clercs. Le cercle magique de *protection contre le mal* leur bloque totalement le passage.

Lacédon : Le lacédon est une forme aquatique de la goule. Il en possède par ailleurs toutes les caractérisques.

GRENOUILLE, Géante

	Géante	Tueuse	Venimeuse
FREQUENCE :	*Peu commun*	*Très rare*	*Rare*
Nbre. RENCONTRE :	*5-40*	*3-18*	*2-12*
CLASSE D'ARMURE :	*7*	*8*	*8*
DEPLACEMENT :	*9 m//27 m*	*18 m//36 m*	*9 m//27 m*
DES DE VIE :	*1-3*	*1+4*	*1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Nbre. D'ATTAQUES :	*1*	*3*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*1-3/1-6/2-8*	*1-2/1-2/2-5*	*1*
ATTAQUES SPECIALES :	*Voir ci-dessous*	*Voir ci-dessous*	*Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Non-*	*Non-*	*Non-*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*P à M (1,8 m)*	*P*	*P*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*

Les *Grenouilles Géantes* se rencontrent dans les marais, les marigots, les grandes mares et sur la berge des lacs, la rive des fleuves. Les plus petites ne mesurent qu'environ 60 cm de long (corps); celles de taille moyenne (2 dés de vie) font approximativement 1,2 m, les plus grosses atteignent 1,8 m. Grâce à la pigmentation de leur peau, elles obtiennent toutes la surprise sur 1-4. Elles peuvent bondir jusqu'à 54 m pour attaquer. La langue d'une grenouille géante est trois fois plus longue que son corps. Cet appendice gluant bénéficie d'un bonus de +4 pour toucher mais n'inflige aucun dégâts. La grenouille l'utilise pour attirer ses proies jusqu'à sa gueule. Toute créature touchée par elle peut tenter de la frapper. Si elle y parvient, la grenouille rentre sa langue et ne l'utilise plus contre cet adversaire. Si la victime manque la langue, elle est attirée jusqu'à la grenouille et reçoit automatiquement des dégâts maximaux au round suivant.

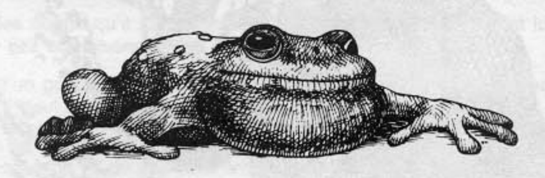
Exception : les créatures pesant plus lourd que la grenouille bénéficient de deux tentatives pour frapper la langue. Elles ne sont donc pas attirées jusqu'à la gueule de l'animal avant le troisième round. Les créatures pesant deux fois plus lourd que la grenouille (au moins) ne sont pas attirées du tout. L'animal les libère de lui-même au bout de trois rounds.

Les grenouilles pèsent de 25 à 125 kgs (compter 25 kgs supplémentaires par 30 cm de long au-dessus de 60 cm). Il faut soustraire 6 m de la portée maximale de leur saut (54 m), par 25 kgs de poids au-dessus de 50 kgs. Quel que soit son poids, une grenouille géante ne peut sauter qu'une hauteur maximale de 9 m. La direction de son saut peut varier dans un angle de 90° dont le centre se trouve directement face à elle (45° de chaque côté).

Les grenouilles géantes mangent de gros insectes, des oiseaux, des rats et toutes autres créatures suffisamment petites pour qu'elles les avalent. Il leur est possible de gober un petit humain, un elfe, des petites-gens, etc. Ceci se produit sur un score de 20. Si une grenouille avale un adversaire en entier, celui-ci a une chance de se trancher une voie d'évasion, s'il a en main une arme tranchante et s'il réussit à obtenir 18 ou mieux sur son jet de toucher (ce qui tue la grenouille par la même occasion). La victime dispose de trois chances pour s'échapper. Quiconque frappe une grenouille géante ayant gobé une proie a 1/3 de chances de frapper ladite proie, lui infligeant les mêmes dégâts qu'à l'animal. Les grenouilles sont des chasseresses agressives mais redoutent les prédateurs tels que poissons géants, tortues géantes, serpents géants, etc. Si elles sont gravement blessées, elles battent en retraite. Elles craignent le feu.

Grenouilles Tueuses : Ces grenouilles géantes de petite taille emploient pour attaquer griffes et dents. Ce sont des mutantes, spécialement créées pour manger de la chair humaine. Seule leur tendance au cannibalisme les empêche de devenir communes et de constituer une menace réelle pour l'humanité.

Grenouilles Venimeuses : Il s'agit d'une variété fort rare de grenouilles normales. Elles sécrètent un poison cutané, si bien que leur contact peut être aussi mortel que leur morsure. Le poison étant cependant assez faible, toutes les créatures bénéficient d'un bonus de +4 sur le jet de protection.



GRIFFON

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *2-12*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *36 m/90 m*
DES DE VIE : *7*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *C, S*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE :
1-4/1-4/2-16
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les griffons construisent leurs nids sur des falaises ou des terrains rocheux. Lorsque cela leur est possible, ils installent leur gîte dans une caverne. Ce sont d'agressifs carnivores. Leur proie favorite est le cheval. S'ils parviennent à portée de vue ou d'odorat (108 m, en règle générale) de viande de cheval, les griffons se lancent à l'attaque. On les recherche beaucoup sous forme de nouveaux-nés; avant l'âge adulte, ils peuvent en effet être dressés pour devenir des montures loyales et fortes. Dans leur gîte, on a 75 % de chances de trouver 1-2 œufs ou jeunes pour 2 griffons. Les jeunes ne combattent pas mais les adultes attaquent jusqu'à la mort. Sur le marché officiel, les petits se vendent 5.000 po, les œufs 2.000.

GUEPE, Géante



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-20*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *18 m/63 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *Q (x20)*
Nbre. D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8/1-4*
ATTAQUES SPECIALES : Poison
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les guêpes géantes sont redoutées car elles chassent continuellement — à la fois pour se nourrir et pour paralyser les créatures au sein desquelles



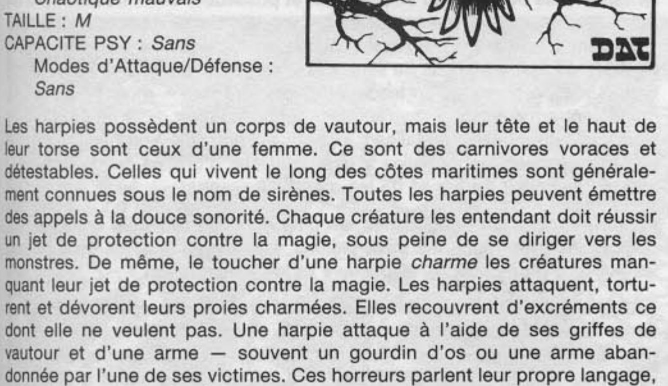
elles pondent leurs œufs. Les autres insectes géants sont leurs victimes favorites, mais les humains ne sont certes pas à l'abri de leurs attaques. Certaines guêpes construisent des casiers de boue pour leurs œufs. Les plus redoutées sont celles qui bâtissent des nids en papier, car leur gîte contient 21-40 guêpes adultes. Une guêpe géante attaque à l'aide de ses puissantes mandibules et de son dard venimeux. Elle peut utiliser cette dernière arme de manière répétée. Toute victime frappée par le dard doit réussir un jet de protection contre le poison sous peine d'être paralysée (de façon permanente), la mort survenant au bout de 2-5 jours,* à moins qu'un sort de *contre-poison* ou un antidote ne soient administrés (les victimes sont généralement dévorées par les larves de la guêpe durant la même période de 2-5 jours). Les ailes des guêpes sont très vulnérables au feu et brûlent immédiatement si elles se trouvent dans le rayon d'action d'une *boule de feu* — voire même si elles sont exposées à une flamme très chaude. Ceci ne blesse pas la guêpe mais l'empêche de voler.



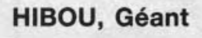
HARPIE — HIBOU, GEANT — HIPPOCAMPE — HIPPOGRIFFE — HIPPOPOTAME — HOBGOBELIN — HOMME-LEZARD — HOMME-POISSON — HOMMES — HOMONCULE — HYDRE — HYENE

HARPIE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-12*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *18 m/45 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/1-3/1-6*
ATTAQUES SPECIALES : *Chant et charme*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les harpies possèdent un corps de vautour, mais leur tête et le haut de leur torse sont ceux d'une femme. Ce sont des carnivores voraces et détestables. Celles qui vivent le long des côtes maritimes sont généralement connues sous le nom de sirènes. Toutes les harpies peuvent émettre des appels à la douce sonorité. Chaque créature les entendant doit réussir un jet de protection contre la magie, sous peine de se diriger vers les monstres. De même, le toucher d'une harpie *charme* les créatures manquant leur jet de protection contre la magie. Les harpies attaquent, torturent et dévorent leurs proies charmées. Elles recouvrent d'excréments ce dont elle ne veulent pas. Une harpie attaque à l'aide de ses griffes de vautour et d'une arme — souvent un gourdin d'os ou une arme abandonnée par l'une de ses victimes. Ces horreurs parlent leur propre langage, à l'exclusion de tout autre.



HIBOU, Géant

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-5*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *9 m/54 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *5 %*
TYPES DE TRESOR : *Q (x5), X*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8/2-8/2-5*
ATTAQUES SPECIALES : *Surprend sur 1-5*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

On rencontre rarement des hiboux géants car ils n'habitent que des endroits très isolés. Ce sont des prédateurs nocturnes, d'excellents chasseurs. Les hiboux géants parlent leur propre langage.

Un hibou géant attaque à l'aide de ses deux pattes griffues et de son bec puissant. Ses plumes lui permettent de voler dans un silence presque absolu, grâce auquel il obtient la surprise sur 1-5 (sur 1d6).

Ces animaux sont intelligents et se montrent parfois amicaux envers d'autres créatures. Dans leur gîte, il y a 20 % de chances de trouver 1-3 œufs (25 %) ou 1-3 jeunes, dont la maturité varie entre 20 et 70 %. Les parents attaquent toujours quiconque menace œufs ou petits. Les premiers se vendent 1.000 po, les seconds 2.000 po sur le marché officiel.

HIPPOCAMPE




FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *72 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Chaotique bon*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

L'hippocampe est le plus apprécié des coursiers marins, pour sa force, sa vitesse et son intelligence. Il diffère du cheval marin normal en ce que la portion arrière de son corps, très longue, ressemble à la queue d'un grand poisson. De même, ses pattes avant s'achèvent par de puissantes nageoires. Les écailles couvrant son corps sont minuscules sur sa moitié antérieure, très grandes sur sa moitié postérieure. L'hippocampe parle sa propre langue et peut en apprendre une autre, s'il subit un entraînement adéquat. Il est fréquent que les tritons utilisent ces créatures comme montures.

HIPPOGRIFFE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-16*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *54 m/108 m*
DES DE VIE : *3+3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *Q (x5)*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6/1-10*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les hippogriffes n'habitent que des endroits dénués de toute présence humaine, établissant généralement leurs nids sur des pics rocheux ou endroits similaires. Ce sont de bons combattants qui se défendent résolument. L'hippogriffe étant omnivore, on ne le rencontre jamais en compagnie de pégases. Il arrive que les griffons attaquent et dévorent des hippogriffes. L'hippogriffe ne constitue cependant pas une proie aisée, car ses pattes antérieures griffues et son bec puissant lui permettent de combattre avec férocité. Rencontrés dans leur gîte (la région de leur nid) ils attaquent immédiatement. On trouve un nid par couple de créatures, chacun contenant 1-2 œufs ou jeunes. Les œufs d'hippogriffe se vendent 1.000 po sur le marché officiel ; les petits peuvent atteindre un prix de 2.000 à 3.000 po.

HIPPOPOTAME

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *2-12*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *27 m//36 m*
DES DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-12 ou 3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Comme leur nom l'indique, les hippopotames se rencontrent dans les fleuves et les lacs des régions tropicales. Ce sont des herbivores, qui défendent pourtant avec agressivité leur territoire. L'hippo' mord avec ses mâchoires extrêmement fortes, ce qui — dans le cas d'un mâle — inflige 3-18 points de dégâts. Il y a 1-3 mâles par troupeau, 1 pour 4 animaux. Si un bateau ou un canoë passe au-dessus d'un hippopotame immergé, il y a 50 % de chances que l'animal fasse surface et renverse l'embarcation. Les hippopotames se déplacent sous l'eau en courant sur le lit des fleuves ou des lacs. Il leur est possible de rester immergés pendant 15 minutes.

HOBGOBELIN

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *20-200*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *1 + 1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *J, M par individu ; D, Q (x5) au gîte*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-8 ou selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M (environ 2 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les tribus de hobgobelins peuvent être rencontrées presque n'importe où, car ces monstres se plaisent tout autant à la lumière du soleil qu'en souterrains. Ils se battent bien en plein jour et possèdent une infravision (18 m) qui leur permet également d'évoluer dans une totale obscurité. Chaque tribu tient à son statut. Si deux groupes de hobgobelins se rencontrent, on assiste à des échanges de sifflets et quolibets (85 %), voire à des combats (15 %), à moins qu'un leader suffisamment fort — monstre puissant, grand prêtre maléfique — ne réussisse à les contrôler. S'ils en ont l'occasion, les hobgobelins brutalisent orques ou gobelins voisins. On donne parfois des chefs hobgobelins à des bataillons d'orques ou de gobelins, afin d'y maintenir l'ordre et de les mener au combat.

Parmi les tribus de hobgobelins les plus connues (les plus cruelles), on compte les éventreurs, les brise-jambes, les casse-têtes, les écorcheurs, les suceurs de moëlle, les flagelleurs et les tueurs lents.

Tout groupe de 20 hobgobelins comprend un leader (sergent) et 2 assistants. Tous trois possèdent 9 points de vie chacun. Si 100 hobgobelins ou plus sont rencontrés, les individus suivants les accompagnent : un sous-chef et 2-8 gardes du corps (CA 3, 16 points de vie et 3-10 pv de dégâts/attaque). Ces hobgobelins combattent comme des monstres à 3

dés de vie. Dans leur gîte, on trouve de plus 1 chef et 5-20 gardes du corps. Les chefs hobgobelins ont une classe d'armure de 2 et 22 points de vie; ils infligent 2-11 points de dégâts et se battent comme des monstres à 4 dés de vie. Leurs gardes du corps sont équivalents aux sous-chefs. Femelles et jeunes présents au gîte sont en nombre égal, respectivement, à 150 % et 300 % de celui des mâles.

Les gîtes des hobgobelins se trouvent sous terre dans 80 % des cas. Il s'agit sinon d'un village comprenant douves, remparts, et palissade de pierre, de terre et de troncs d'arbres, percée de deux portes, protégée par 3-6 tours de guet. Les habitations se trouvant à l'intérieur sont généralement de bois et de pierre mêlés. Il est possible de rencontrer des villages de hobgobelins à l'architecture plus élaborée, car ces monstres aiment à s'établir dans les ruines de constructions abandonnées par des humains ou autres créatures plus sophistiquées. Il n'est donc pas rare d'y trouver murs ou constructions de pierres taillées, voire une forteresse. Dans tous les cas, les hobgobelins disposent de 2 catapultes lourdes, 2 catapultes légères et 1 baliste pour 50 guerriers. Si le gîte se trouve sous terre, il y a 60 % de chances d'y découvrir 2-12 gorilles carnivores (voir ce mot) en guise de gardes.

L'armement typique des hobgobelins est le suivant :

Epée et arc composite	20 %
Epée et lance de fantassin	10 %
Epée et étoile du matin	5 %
Epée et fouet	5 %
Arme d'hast	30 %
Lance de fantassin	10 %
Etoile du matin	20 %

Les leaders portent toujours deux armes. 20 % des sous-chefs sont accompagnés par la bannière de la tribu. Celle-ci est toujours présente auprès d'un chef. Sa vue donne du courage à tous les guerriers hobgobelins se trouvant dans les 18 m, leur procurant un bonus de +1 sur les jets d'attaque et les tirages de moral (réaction).

Si des elfes se trouvent dans les parages, les hobgobelins les attaquent de préférence à tout autre adversaire, car ils leur portent une haine colossale.

Les hobgobelins sont de fort bons mineurs et peuvent détecter les nouvelles constructions, les passages en pente, voire les murs pivotants, dans 40 % des cas.

La plupart des hobgobelins parlent l'orque, le gobelin et la langue rudimentaire des gorilles carnivores, ainsi que leur langage propre et celui de leur alignement. 20 % d'entre eux parlent le commun.

Description : La peau velue des hobgobelins peut adopter des teintes variant d'un brun rougeâtre sombre au gris-noir. Leurs visages sont rouges à rouge-orangé, leurs yeux brun sombre ou jaunâtres. Leurs dents vont du blanc jauni au jaune sale. Les hobgobelins aiment le cuir noir ainsi que les couleurs lumineuses, sanglantes. Leurs armes sont bien entretenues. Le hobgobelin moyen vit une soixantaine d'années.

Koalinths : Espèce marine de hobgobelins, possédant des branchies. Ces monstres ont la plupart des caractéristiques de leurs cousins terrestres. Ils vivent au sein d'eaux peu profondes, dans des cavernes ou des grottes sous-marines. Ils utilisent des lances de fantassins et des armes d'hast adaptées à leur environnement. Les koalinths ne parlent que leur langue raciale (le hobgobelin) et le loyal mauvais. Ils se nourrissent de toutes les créatures passant à leur portée. Ils possèdent une pigmentation plus claire que leurs cousins. Leurs visages sont verts, leurs mains et leurs pieds palmés.

HOMME-LEZARD

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *10-40*
CLASSE D'ARMURE : *5 (4)*
DEPLACEMENT : *18 m//36 m*
DES DE VIE : *2+1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-2/1-2/1-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible (moyenne)*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M (environ 2 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*





Les hommes-lézards sont semi-aquatiques. Ils respirent de l'air mais vivent souvent (35 %) totalement sous la surface de l'eau, dans des cavernes non emplies par les flots. On les rencontre typiquement dans les marécages, marigots et endroits similaires. Ils vivent en des communautés quasi-tribales. Bien qu'omnivores, ils ont un faible pour la chair humaine. Nombre d'histoires parlent d'hommes-lézards tendant une embuscade à des humains, rassemblant ensuite cadavres et survivants et les ramenant jusqu'à leur gîte pour organiser un atroce festin. Environ une tribu sur 10 a atteint un niveau d'évolution plus élevé. Ces hommes-lézards habitent des huttes grossières, utilisent des boucliers (classe d'armure 4), et lancent des fléchettes barbelées (portée 9 m, dégâts : 1-4 points) ou des javelots (1-6 points de dégâts) avant d'engager un combat rapproché. Au cours de celui-ci, les hommes-lézards évolués emploient des gourdins (les considérer comme des étoiles du matin). Ils ne parlent que leur propre langue.



HOMME-POISSON

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *20-200*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *3 m//54 m*
DES DE VIE : *1+1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *C, R*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne à très*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les hommes-poissons se rencontrent dans les mers et les océans au climat tempéré chaud ou tropical. Ils vivent en récoltant la végétation marine et en pêchant. Ils élèvent même certains poissons. Ils ne sortent de l'eau que pour prendre un bain de soleil ou visiter l'un ou l'autre endroit côtier.

Les hommes-poissons possèdent des domiciles sous-marins, généralement sis dans un récif ou une falaise parsemée de grottes et de galeries. Ils ne construisent un village de coquillages, de roche et de corail que dans 10 % des cas. Certaines portions de leurs domiciles sont réservées aux femmes-poissons et à leurs jeunes (en nombre égal à 100 % et 100 % de celui des mâles) ; on y trouve aussi des enclos fermés par des filets, où sont parqués les poissons destinés à la nourriture, des ateliers et ainsi de suite. Ces domiciles sont gardés par 3-18 barracudas (voir ce mot) de la plus grosse espèce, les hommes-poissons ayant réussi à apprivoiser ces féroces prédateurs.

Les armes utilisées par les hommes-poissons sont :

Trident, dague*	50 %
Arbalète, dague	30 %
Filet, javelot, dague	20 %

* 20 % de ces hommes-poissons possèdent également des grappins, au bout de cordes de 15 m de long.

Il arrive que des hommes-poissons attaquent des vaisseaux. Il leur faut pour cela faire surface et attraper le bateau à l'aide de leurs grappins. Ils utilisent fort bien cet instrument et ont 90 % de chances de toucher. 10 hommes-poissons s'agrippent alors à la corde, ralentissant le vaisseau de 3 m par grappin accroché. Pendant ce temps, les autres attaquants déchargent leurs arbalètes et lancent leurs fléchettes sur les marins passant dans leur champ de vision. Les grappins peuvent être lancés jusqu'à une distance de 9 m. Si les cordes les retenant sont tranchées ou détachées, les hommes-poissons les tenant ne peuvent attaquer lors du round suivant. Un vaisseau immobile est ancré par les hommes-poissons en 4-16 rounds. Il coule ensuite lentement pour être pillé par les vainqueurs. Durant une telle attaque, les hommes-poissons sont exposés à un éventuel tir de projectiles en provenance du vaisseau. Si du feu est utilisé contre eux, ils reçoivent des dégâts doubles de la normale.

Les hommes-poissons parlent leur propre langage. 50 % d'entre eux parlent également celui des locathahs.

HOMMES

Les hommes normaux possèdent 1-6 points de vie chacun. Il existe de nombreux types d'hommes, rencontrés en extérieurs ou au sein des donjons, apparaissant toujours en groupes — en règle générale plus importants au-dessus qu'au-dessous du niveau du sol. Chaque type sera détaillé séparément ci-dessous.

Il est à noter qu'un groupe d'hommes est toujours accompagné de personnages de haut niveau, dont le nombre est donné dans chaque paragraphe.

Les guerriers de haut niveau sont généralement montés sur des chevaux de guerre moyens dénués de cuirasses. Eux-mêmes portent armure de plates et bouclier. Cette règle vaut pour les clercs. Chaque niveau que possèdent ces personnages exceptionnels leur accorde 5 % de chances de disposer des objets magiques spécifiés dans la table ci-dessous. Faire un tirage pour chaque « oui »; en effectuer un autre si un objet maudit ou indésirable est indiqué par les dés; un seul retirage est autorisé : s'il n'indique toujours pas d'objet utilisable, considérez que le personnage n'en possède aucun, dans la catégorie concernée.

	Guerrier	Magicien	Clerc	Voleur
Armure	oui	non	oui	non
Bouclier	oui	non	oui	oui
Epée	oui	non	non	oui
Arme diverse	oui	non	oui*	oui
Potion	oui	non	oui	oui
Parchemin	non	oui	oui	non
Anneau	non	oui	non	oui
Baguette/Bâton/Bâtonnet	non	oui	non*	non
Magie diverse	non	oui	oui	oui

* Si aucune arme diverse n'est indiquée — ou s'il s'agit d'une arme tranchante — faire un nouveau tirage, accordant une possibilité de posséder un baguette/bâton/bâtonnet; si celui qui est indiqué par les dés n'est pas utilisable par les clercs, le personnage ne possède pas de tels objets.

Exemple : on effectue des tirages pour un clerc de 6e niveau. Le personnage a 30 % de chances de posséder une armure magique, un bouclier, une arme diverse, une potion, un parchemin et un objet magique divers. En lançant des dés de pourcentage pour chaque catégorie, le clerc obtient une réponse positive pour le bouclier, l'arme diverse et le parchemin. Il tire tout d'abord un bouclier maudit, mais un retirage le gratifie d'un bouclier +1. En guise d'arme, le clerc tire des flèches magiques — non utilisables — aussi effectue-t-il un nouveau tirage sur la table des baguettes/bâtons/bâtonnets. Hélas, les dés indiquent un objet non-utilisable par les clercs. La catégorie est donc abandonnée. Enfin, un jet sur la table des parchemins révèle que le clerc possède un *parchemin de protection contre les morts-vivants.*

Les leaders de haut niveau possèdent les chances habituelles d'être doués de pouvoirs psy.

Bandit (*Brigand*)

FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *20-200*
CLASSE D'ARMURE : *Voir ci-dessous*
DEPLACEMENT : *Voir ci-dessous*
DES DE VIE : *1-6 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *M par individu; A au gîte*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *Selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Leaders*
DEFENSES SPECIALES : *Leaders*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne à très*
ALIGNEMENT : *Neutre (chaotique mauvais)*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Leaders*
Modes d'Attaque/Défense : *Leaders*

Les **Bandits** infestent toutes les régions, depuis les climats tempérés jusqu'aux climats sub-tropicaux. Ils se déplacent en groupes, généralement menés par des guerriers, des magiciens et des clercs de haut niveau. Rencontrés dans un donjon, ils sont beaucoup moins nombreux et coopèrent souvent avec des voleurs. Pour 20 bandits, on trouve un guerrier supplémentaire de 3e niveau; pour 30 bandits, un autre de 4e niveau; pour 40, un autre de 5e niveau; enfin pour 50 bandits, on a un guerrier de 6e niveau.

Les bandits sont toujours menés par un guerrier de niveau 8, 9 ou 10, accompagné de 6 gardes (guerriers 2e niveau) et d'un lieutenant (guerrier 7e niveau). Ces huit bandits viennent également en sus du nombre indiqué par les dés. Pour déterminer le niveau du chef, utiliser la méthode suivante : le chef est de 8e niveau si les bandits rencontrés sont moins de 100, de 9e niveau s'ils sont entre 100 et 150, et de 10e niveau s'ils sont plus de 150.

Il existe 25 % de chances par 50 bandits de rencontrer au sein du groupe un magicien de niveau 7, 8, 9 ou 10 (lancer 1d4). Donc, si les bandits sont au nombre de 200, ils sont toujours accompagnés d'un mage.

Il y a 15 % de chances par 50 bandits de trouver également au sein du groupe un clerc de niveau 5 ou 6, ainsi que son assistant de niveau 3 ou 4 (ne faire le tirage de niveau que pour le premier).

Les gîtes des bandits sont dans 80 % des cas des camps informels; 10 % d'entre eux sont des complexes souterrains possédant une entrée secrète; 10 % sont de véritables châteaux renfermant 1-4 catapultes pour assurer leur défense. Dans un gîte de bandits, on découvre toujours 2-20 prisonniers importants, ainsi que 5-30 suivants/esclaves.

Les montures, armures et armes d'une force de bandits sont les suivantes :

cheval moyen, cotte de mailles & bouclier, épée	10 %
cheval léger, armure de cuir & bouclier, lance de fantassin	10 %
cheval léger, armure de cuir, arbalète légère	10 %
armure de cuir & bouclier, épée	40 %
armure de cuir, arme d'hast	10 %
armure de cuir, arbalète légère	10 %
armure de cuir, arc court	10 %

Le pourcentage de bandits montés varie selon le terrain qu'ils arpentent. Dans les collines ou les montagnes, 10 % des hommes au maximum sont montés. En terrain découvert, 90 % de la force possède une monture. Les leaders des bandits ont des chances normales d'être doués de pouvoirs psy.

Brigands : Les brigands sont des bandits chaotiques mauvais. Ils possèdent les mêmes caractéristiques que les précédents. Dans 20 % des cas, les brigands ont pour gîte un complexe souterrain, dans 30 % des cas un château. Il n'y gardent que 1-10 prisonniers importants, mais possèdent 20-50 suivants/esclaves. Les brigands ont bon moral au cours des combats, aussi bénéficient-ils d'un bonus de +1 sur tous les tirages de réaction.

Exemple de Bandits (ou brigands)

Nombre Rencontré	110
Montés	33
A pieds	77
Guerriers de haut niveau supplémentaires :	
3e niveau	5
4e niveau	3
5e niveau	2
6e niveau	2
Chef, 9e niveau	1
Lieutenant, 7e niveau	1
Gardes, 2e niveau	6
Total	130
Chances d'avoir un magicien	50 %
Chances d'avoir 2 clercs	30 %

Berserker

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *10-100*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *2-7 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *K par individu, B au gîte*
Nbre. D'ATTAQUES : *1 (ou 2)*
DEGATS/ATTAQUE : *Selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Leaders*
DEFENSES SPECIALES : *Leaders*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne à très*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les berserkers sont des guerriers qui s'assemblent pour chercher les batailles. Ils méprisent les armures et se jettent dans la mêlée avec la rage au cœur. Cette folie leur permet de frapper deux fois par round, ou une fois avec un bonus de +2.

Pour 10 berserkers, on trouve un guerrier de 1er niveau supplémentaire; pour 20 berserkers, un guerrier de 2e niveau; pour 30 berserkers, un guerrier de 3e niveau; pour 40 berserkers un guerrier de 4e niveau; et pour 50 berserkers, un guerrier de 5e niveau — tous venant s'ajouter au nombre indiqué par les dés.

Les berserkers sont menés par un chef de guerre de niveau 9 ou 10, et deux sous-chefs de niveau 6 ou 7 — utilisez les niveaux les plus faibles si les berserkers sont moins de 60, les niveaux supérieurs dans le cas contraire.

Il existe 50 % de chances par 10 berserkers de rencontrer dans le groupe un clerc de 7e niveau et 1-4 assistants de niveau 3 ou 4.

Les berserkers ne font jamais de tirages de moral. S'ils décident qu'un combat leur rapportera de l'honneur (et un butin éventuel), ils attaquent.

Boucanier (Pirate)

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *50-300*
CLASSE D'ARMURE : *Voir ci-dessous*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *1-6 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *80 % ou 100 %*
TYPES DE TRESOR : *K par individu, W au gîte*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Leaders*
DEFENSES SPECIALES : *Leaders*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne à très.*
ALIGNEMENT : *Neutre (chaotique mauvais)*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Leaders*
Modes d'Attaque/Défense : *Leaders*

On rencontre les **boucaniers** sur les océans, les mers, les grands lacs et les fleuves importants du monde entier. Leur armure dépend de l'endroit où s'effectue la rencontre; le plus souvent (80 %), c'est dans leur gîte, c'est-à-dire leur(s) vaisseau(x). Dans 20 % des cas, on les trouve à terre, le long d'un rivage ou d'une côte.

Le groupe comprend un guerrier de 3e niveau par 50 boucaniers, et un de 5e niveau par 100 boucaniers — tous venant s'ajouter au nombre indiqué par les dés.

Ils gardent toujours dans leur gîte 2-5 infortunés prisonniers dont ils comptent obtenir une rançon.

Les boucaniers sont toujours menés par un capitaine de niveau 8 ou 10 — 8 s'il y a moins de 200 boucaniers. Il possède un lieutenant de 6e ou 7e niveau, ainsi que quatre maîtres de 4e niveau. Tous ces personnages viennent en sus des boucaniers normaux.

Il y a 15 % de chances par 50 boucaniers que le groupe comprenne un clerc de niveau 12, 13, 14 ou 15; pour le même nombre, il en existe une de 10 % qu'il compte également un magicien de niveau 6, 7 ou 8.

Les armes et armures d'une force de boucaniers sont les suivantes :

cotte de mailles & bouclier, épée, hachette	5 %
cotte de mailles & épée	5 %
armure de cuir & bouclier, épée	10 %
armure de cuir et lance de fantassin	30 %
armure de cuir et hache	20 %
armure de cuir et arbalète lourde	10 %
armure de cuir et arbalète légère	20 %

Note : Tous les leaders et les personnages de haut niveau portent plus volontiers des cottes de mailles que des armures de plates; toute armure magique indiquée par les dés est du type cotte de mailles.

Pirates : Les pirates sont des boucaniers chaotiques mauvais, qui possèdent par ailleurs toutes les caractéristiques des premiers.

Derviche (Nomade)

FREQUENCE : *Rare (Peu commun)*
Nbre. RENCONTRE : *30-300*
CLASSE D'ARMURE : *Voir ci-dessous*
DEPLACEMENT : *Voir ci-dessous*
DES DE VIE : *1-6 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *5 % (15 %)*
TYPES DE TRESOR : *J (L) par individu ; Z au gîte*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *Selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Leaders*
DEFENSES SPECIALES : *Leaders*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne à très*
ALIGNEMENT : *Loyal bon (neutre)*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Leaders*
Modes d'Attaque/Défense : *Leaders*

Les **derviches** sont des nomades (voir plus bas) extrêmement dévots. On les rencontre exclusivement dans les déserts, les steppes et les plaines.

Pour 30 derviches, on compte un guerrier de 3e niveau supplémentaire ; pour 40 derviches, un de 4e niveau ; pour 50 derviches, un de 5e niveau ; et pour 60 derviches, un de 6e niveau.

Les derviches sont menés par un clerc de niveau 10, 11 ou 12 — 10 si le groupe compte moins de 125 individus, 11 s'il en compte moins de 250 et 12 dans le cas contraire. Ce chef a deux assistants, l'un clerc de niveau 4, 5 ou 6, l'autre de niveau 7 ou 8, qui lui servent de gardes du corps personnels. Tous ces personnages viennent s'ajouter au nombre de derviches indiqué par les dés.

Il existe une chance de 15 % par 50 derviches que le groupe comprenne également un magicien de niveau 7 ou 8, et deux assistants de niveau 3 ou 4. Si les derviches rencontrés sont plus de 200, les magiciens possèdent le niveau maximum possible.

Les derviches ont pour gîte une forteresse entourée de murs. On y trouve de 200 à 300 des leurs. La forteresse contient 1-4 balistes et catapultes légères ainsi que 1-2 catapultes lourdes, afin d'en assurer la défense.

Les montures, armes et armures d'une force de derviches sont les suivantes :

cheval de guerre moyen, cotte de mailles & bouclier, lance, épée	25 %
cheval de guerre moyen, cotte de mailles & bouclier, arc composite, épée	5 %
cheval de guerre léger, armure de cuir & bouclier, lance, épée	50 %
cheval de guerre léger, armure de cuir & bouclier, arc composite, épée	10 %
cheval de guerre léger, armure de cuir, bouclier, arbalète légère, masse	10 %

Compte tenu de leur fanatisme, les derviches bénéficient d'un bonus de +1 sur leurs jets de toucher et de dégâts. Ils n'effectuent jamais de tirages de moral au cours des combats. Leurs leaders portent des cottes de mailles. Si les dés indiquent la présence d'armures magiques, elles sont donc de ce type.

Les leaders des derviches possèdent des chances normales d'être doués de pouvoirs psy.

Nomades : Les nomades sont des habitants des déserts, des steppes ou des plaines, vivant en toute liberté de l'élevage et de la chasse. Leur habileté à utiliser les ressources du terrain pour se dissimuler leur permet d'obtenir la surprise sur un résultat de 1-4.

Les nomades sont accompagnés de guerriers supplémentaires de plus haut niveau, de la même manière que les derviches. Ces guerriers possèdent des chances normales d'être doués de pouvoirs psy.

Le chef d'un groupe de nomades est un guerrier de niveau 8, 9 ou 10 — 8 si les nomades sont moins de 150, 9 si leurs effectifs se situent entre 150 et 250, 10 s'ils sont plus de 250. Le chef est secondé par un sous-chef de niveau 6, 7 ou 8 et par 12 gardes de niveau 2. Tous ces personnages viennent s'ajouter au nombre de nomades indiqué par les dés.

Il existe une chance de 15 % par 50 nomades que le groupe comprenne un clerc de niveau 4-7. La probabilité qu'il abrite également un magicien de niveau 5-8 est identique. Quels que soient les résultats des dés, un groupe de nomade compte toujours 2 clercs de 3e niveau et 1 magicien de 4e niveau.

Le gîte des nomades a 90 % de chances d'être un campement où se dressent tentes, yourtes ou chariots, près d'une oasis ou d'un cours d'eau. On y trouve des femmes en nombre égal à 200 % de celui des mâles, et des enfants en nombre égal à celui des mâles adultes. On y trouve également 10-100 esclaves, 100-400 chevaux et deux fois autant d'animaux domestiques (moutons, chèvres, chameaux, bœufs et/ou yacks). Dans 10 % des cas, le gîte est une petite ville fortifiée, dans laquelle on trouve 20-80 fantassins supplémentaires, vêtus de cottes de mailles, portant boucliers, et armés de lances de fantassins et d'épées (50 %) ou d'arcs composites et d'épées (50 %). Le nombre des autres humains ou animaux se trouvant dans le gîte est proportionnel à celui des hommes.

Les montures, armes et armures d'une force de nomades dépendent de l'endroit où on rencontre ces derniers.

Nomades du Désert

cheval de guerre moyen, cotte de mailles & bouclier, lance & épée	10 %
cheval de guerre moyen, cotte de mailles, arbalète légère, épée	10 %
cheval de guerre léger, armure de cuir & bouclier, lance, épée	50 %
cheval de guerre léger, armure de cuir & bouclier, épée, 2 javelots	20 %
cheval de guerre léger, armure de cuir, arbalète légère épée	10 %

Nomades des Steppes/Plaines

cheval de guerre moyen, cotte de mailles & bouclier, lance, épée	20 %
cheval de guerre moyen, cotte de mailles, arc composite, épée	10 %
cheval de guerre léger, armure de cuir & bouclier, lance, épée	20 %
cheval de guerre léger, armure de cuir, arc composite, épée	50 %

Les nomades rompent généralement le combat, si leurs adversaires leur ont infligé 25 % de pertes et continuent à se battre vaillamment. Ils feignent également de battre en retraite afin d'attirer un ennemi dans une embuscade. Ils ont 75 % de chances de capturer des groupes plus faibles que le leur, 90 % de chances de parlementer avec des groupes de force approximativement égale à celle du leur.

Homme des cavernes (Tribus)

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *10-100 (120)*
CLASSE D'ARMURE : *8 (7)*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *2 (1)*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *Voir ci-dessous*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *Selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible (à moyenne)*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les **Hommes des Cavernes** sont des humains primitifs, très violents, vivant dans des zones autrement dénuées de peuplement humain.

Pour 10 hommes des cavernes, on trouve un guerrier de 3e niveau supplémentaire. Les hommes des cavernes sont toujours menés par un guerrier de 5e niveau (chef) et 1-4 sous-chefs de 4e niveau — tous venant s'ajouter au nombre indiqué par les dés. Il existe une chance de 10 % par 10 hommes des cavernes pour que le groupe comprenne également un clerc de 3e niveau (un homme des cavernes, lui aussi, mais possédant des sorts de clerc normaux).

Les hommes des cavernes, comme leur nom l'indique, vivent toujours dans grottes ou cavernes. Dans leur gîte, on trouve des femmes et des jeunes, en nombres égaux à 100 % et 50 % de celui des mâles adultes, respectivement. Il est possible qu'ils possèdent des défenses d'ivoire, des pépites d'or ou des joyaux bruts — donnez 5 % de chances par 10 hommes des cavernes, pour chaque catégorie. Si la présence de l'un de ces trésors est indiquée par les dés, cessez de faire des tirages : il n'y en a pas d'autre. L'ivoire est évalué à 1.000 po par défense (il faut deux hommes pour en porter une); on peut en trouver 2-12. Les pépites d'or sont de la taille de 5 po; on peut en découvrir 20-80. Les joyaux bruts ont une valeur de base de 10 po pièce. Les hommes des cavernes peuvent en posséder 1-100.

Les hommes des cavernes sont armés de la façon suivante :

Lance de fantassin et hache de pierre	10 %
Hache de pierre	20 %
Gourdin	50 %
Lance de fantassin	20 %

Traitez les haches de pierre comme des haches d'armes, les gourdins comme des étoiles du matin. Il est à noter que la grande force des hommes des cavernes leur procure un bonus de +1 aux jets de dégâts.

Ces hommes ont tendance à être effrayés par l'inconnu. Déduisez donc 1 des tirages de moral appropriés.

Tribus : On trouve généralement des tribus primitives dans les jungles tropicales ou sur des îles. Ces gens utilisent de grands boucliers. Leurs leaders sont équivalents à ceux des hommes des cavernes, mais les individus suivants viennent se joindre à eux :

1 clerc de niveau 4 pour 10 hommes
1 clerc de niveau 6 pour 30 hommes
1 clerc en chef de niveau 8 (grand sorcier)

Les clercs des tribus primitives sont de nature druidique.

Ces hommes habitent des villages composés de huttes faites d'herbe, de bambou ou de boue. Il y a 50 % de chances que ce gîte soit protégé par une palissade de rondins. Le village contient des femmes et des jeunes en nombre égal à celui des mâles adultes. Il y a 75 % de chances d'y découvrir 20-50 esclaves. De même, on peut y trouver (50 %) 2-12 prisonniers (nourriture) dans un enclos. Les tribus primitives possèdent les mêmes trésors que les hommes des cavernes, à ceci près qu'elles peuvent détenir simultanément les trois types cités.

Les hommes des tribus sont armés de la façon suivante :

Bouclier, lance de fantassin & gourdin	30 %
Bouclier et 2 lances de fantassin	40 %
Arc court et gourdin	30 %

Les gourdins de ces hommes doivent être considérés comme des masses.

Marchand

FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *50-300*
CLASSE D'ARMURE : *Voir ci-dessous*
DEPLACEMENT : Voir ci-dessous
DES DE VIE : *1-6 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Voir ci-dessous*
Nbre. D'ATTAQUES : *Voir ci-dessous*
DEGATS/ATTAQUE : *Selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très à haute*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Voir ci-dessous*
Modes d'Attaque/Défense : *Voir ci-dessous*

Comme leur nom l'indique, les marchands sont des négociants en denrées alimentaires et autres marchandises. Ils se déplacent en caravanes — animaux de bât et/ou chariots — de ville en ville afin d'y mener leurs affaires. On peut donc les rencontrer à peu près n'importe où.

Seuls 10 % des individus que compte un groupe de marchands sont effectivement des négociants. 10 % sont des conducteurs de bestiaux, le reste du groupe (80 %) se compose de gardes mercenaires.

Les gardes sont menés par un guerrier de niveau 6-11, et son lieutenant ayant un niveau de moins (5-10). Ces chefs sont accompagnés de 12 gardes de niveau 2.

Il y a 10 % de chances par 50 personnes appartenant à la caravane que celle-ci comprenne aussi un magicien de niveau 6-8. Il y a 5 % de chances pour les mêmes proportions d'y trouver un clerc de niveau 5-7. Et enfin, il y a 15 % de chances par 50 personnes pour qu'on y rencontre un voleur de niveau 8-10 accompagné de 1-4 assistants (voleurs de niveau 3-7, niveau déterminé aléatoirement).

Tous les leaders, gardes et personnages exceptionnels viennent s'ajouter au nombre indiqué par les dés.

Les montures, armes et armures des mercenaires protégeant une caravane sont les suivantes :

cheval de guerre lourd, armure de plates & bouclier, lance, épée*	10 %
cheval de guerre moyen, cotte de mailles & bouclier, lance, épée	20 %
cheval de guerre moyen, cotte de mailles & bouclier, fléau, masse	10 %
cheval de guerre léger, lorica, arbalète légère, épée	10 %
cotte de mailles, arme d'hast, masse	10 %
cotte de mailles, arbalète lourde, masse	10 %
broigne & bouclier, lance de fantassin, étoile du matin	30 %

* Tous sont des guerriers de niveau 1.

Tous les guerriers et clercs de haut niveau possèdent une armure de plates et un bouclier.



Une caravane de marchands renferme différents types de trésors. Individuellement, les marchands transportent des trésors de type J, K, L, M, N et Q, les mercenaires des trésors de type K, les leaders des trésors de type M. Le coffre destiné à la paie des hommes, dissimulé dans la caravane, contient (100 %) 2.000-4.000 po, 100-400 pp et 4-16 joyaux ayant une valeur de base de 100 po. La marchandise transportée sur les animaux ou dans les chariots vaut 10.000-60.000 po. Pour 5.000 po de marchandise, on doit emporter 1 chariot ou 10 animaux de bât.

Les marchands sont toujours montés sur des chevaux légers très rapides.

Pèlerin

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *10-100*
CLASSE D'ARMURE : *Voir ci-dessous*
DEPLACEMENT : *Voir ci-dessous*
DES DE VIE : *1-6 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Voir ci-dessous*
Nbre. D'ATTAQUES : *Voir ci-dessous*
DEGATS/ATTAQUE : *selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne à très*
ALIGNEMENT : *Voir ci-dessous*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Voir ci-dessous*
Modes d'Attaque/Défense : *Voir ci-dessous*

Les pèlerins sont de simples individus sur le chemin d'un endroit qui, pour eux, est sacré (ou maudit). On les trouve donc à peu près n'importe où.

Un groupe de pèlerins compte toujours les individus supplémentaires suivants :

1-6 clercs de 2e niveau
1-4 clercs de 4e niveau
1-2 clercs de 6e niveau
1 clerc de 8e niveau, assisté par un clerc de 3e ou de 5e niveau.

Il y a 25 % de chances qu'un moine de 5e ou 6e niveau accompagne le groupe. Il y a 10 % de chance par 10 pèlerins qu'on y rencontre 1-10 guerriers de niveau 1-8. La chance de trouver parmi les pèlerins 1-6 voleurs de niveau 2-7 est identique à la précédente. Il y a 5 % de chances par 10 pèlerins qu'un magicien de niveau 6-9 accompagne le groupe. Si les pèlerins sont d'alignement loyal bon, les guerriers sont des paladins. S'ils sont d'alignement chaotique bon, ce sont des rangers. Si le groupe est d'alignement neutre, les clercs sont des druides. Si les pèlerins sont d'alignement loyal mauvais, tous se battent à la manière de berserkers, bien qu'ils ne soient armés que de dagues. Si leur groupe est d'alignement chaotique mauvais, les voleurs sont des assassins du niveau indiqué.

On rencontre des pèlerins d'alignements différents ; un groupe peut être :

Loyal bon	35 %
Chaotique bon	20 %
Neutre	10 %
Chaotique mauvais	15 %
Loyal mauvais	20 %

Tous les personnages de niveau supérieur à la moyenne possèdent des probabilités normales d'être doués de pouvoirs psy.

Les pèlerins ont 75 % de chances d'être à pieds, donc 25 % de chances d'être montés. Tous les membres d'un même groupe ont le même mode de locomotion.

Les pèlerins et les moines transportent des trésors de type J, les guerriers des trésors de types L et M, et les clercs des trésors de types J, K et M. Les magiciens ont des trésors de types L, N, et Q, les voleurs de types J, N et Q. Il y a 5 % de chances pour que l'un des membres de haut niveau du groupe de pèlerins possède une relique religieuse. Si c'est le cas, celle-ci est bien cachée et protégée par des pièges et/ou des systèmes magiques.

HOMONCULE



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *18 m/54 m*
DES DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3*
ATTAQUES SPECIALES : *Morsure provoque le sommeil*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Voir ci-dessous*
ALIGNEMENT : *Voir ci-dessous*
TAILLE : *P (50 cm de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Cette créature est créée et animée par un procédé spécial (décrit ci-dessous), accompli par un magicien et un alchimiste. L'homoncule se déplace en volant, ou en marchant sur ses pattes postérieures. Sa morsure inflige 1-3 points de dégâts et oblige la victime à réussir un jet de protection contre le poison, sous peine de tomber dans un sommeil comateux durant 5-30 minutes. La créature effectue tous ses jets de protection au même niveau que son créateur. Bien que l'homoncule ne puisse parler, il possède les mêmes connaissances que le magicien ; ce dernier peut voir par ses yeux et entendre par ses oreilles. Ils sont liés par télépathie. Le magicien peut contrôler l'homoncule jusqu'à une distance de 144 m. La créature ne s'éloigne jamais volontairement au-delà de cette limite. Si l'homoncule est tué, le magicien reçoit immédiatement 2-20 points de dégâts.

Lorsqu'il désire un homoncule, un magicien doit engager un alchimiste, lequel passe 1-4 semaines à créer les fluides devant former la créature. Ceci demande une pinte du sang du magicien, ainsi que des matériaux coûtant 500-2.000 po. Le créateur doit alors lancer les sorts de *réparation*, *image miroir* et *œil magique* sur les fluides, afin de donner vie à l'homoncule.

Description : Achevé, l'homoncule est humanoïde, mesure environ 50 cm, possède une peau reptilienne verdâtre, des ailes aussi solides que du cuir et une gueule ressemblant à celle d'une chauve-souris, dont les dents peuvent injecter un venin provoquant le sommeil (à moins que l'individu mordu ne réussisse un jet de protection contre la magie).

HYDRE



FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *5 à 12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *B*
Nbre. D'ATTAQUES : *5 à 12*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6, 1-8 ou 1-10 selon la taille*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les hydres sont des monstres reptiliens se rencontrant dans les marais et endroits similaires, ainsi que dans des gîtes souterrains. Leurs grands corps à quatre pattes sont surmontés par 5 à 12 têtes (lancer 1d8 pour en déterminer le nombre). Chaque tête possède 1 dé de vie complet (8 points de vie). Lorsque toutes les têtes d'une hydre sont tuées, le corps

meurt à son tour, mais pas avant. L'hydre attaque en proportion de son nombre de têtes, chacune d'entre elles étant considérée comme 1 DV. Une hydre à 7 têtes attaque donc comme un monstre à 7 dés de vie. Il est possible à une hydre d'affronter plusieurs adversaires à la fois, quatre têtes au maximum pouvant frapper le même opposant. Les dégâts infligés dépendent du nombre de tête de l'hydre ; 5 ou 6 : 1-6 points de dégâts/attaque; 7 à 10 : 1-8 points de dégâts/attaque; 11 ou 12 : 1-10 points de dégâts/attaque.

Description : La peau des hydres varie du brun-gris au brun-noirâtre, s'éclaircissant sur le ventre vers une teinte plus jaune. Leurs yeux vont de l'ambre à l'orangé. leurs dents sont d'un blanc jaunâtre.

Hydre de Lerne : Ces créatures sont très rares. L'hydre de Lerne est indifférenciable d'une hydre normale, jusqu'à ce qu'elle soit attaquée. Chaque fois que l'une des têtes de ces créatures est tuée ou tranchée, deux autres poussent en 1-4 rounds — à moins que du feu ne soit appliqué sur le moignon de cou, ou l'appendice décédé. Ainsi une hydre de Lerne à 5 têtes peut devenir un monstre à 12 têtes au cours d'un seul combat, gagnant les dés de vie appropriés et le potentiel d'attaque correspondant.

Pyrohydre : Les pyrohydres ressemblent également beaucoup aux hydres normales, bien que leur coloration tire plus sur le rouge. Leur nombre de têtes dépasse rarement 7, 10 % seulement en possédant 8. On n'a jamais rencontré de pyrohydre à 9 têtes. Chacune de ces têtes peut souffler du feu deux fois par jour, en un cône mesurant 15 cm à sa base, 3 m de diamètre en son autre extrémité, et 6 m de long. Ce feu inflige 8 points de dégâts (4 en cas de réussite d'un jet de protection contre les souffles de dragons). Ces hydres peuvent bien entendu attaquer normalement.

HYENE

	Hyène	Géante (Hyaenodon)
FREQUENCE :	*Commun*	*Très rare*
Nbre. RENCONTRE :	*2-12*	*2-8*
CLASSE D'ARMURE :	*7*	*7*
DEPLACEMENT :	*36 m*	*36 m*
DES DE VIE :	*3*	*5*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*
Nbre. D'ATTAQUES :	*1*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*2-8*	*3-12*
ATTAQUES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Animale*	*Animale*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*M*	*G*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*

Les hyènes sont des animaux vivant en meutes dans les plaines chaudes. Ce sont des chasseurs/charognards possédant des mâchoires puissantes. Si elles ont faim, elles peuvent se montrer fort agressives.

Les hyaenodons sont tout simplement des hyènes colossales (préhistoriques).



IXITXACHITL

IXITXACHITL

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *10-100*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *1 + 1*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *60 %*
TYPES DE TRESOR :
Voir ci-dessous
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-12*
ATTAQUES SPECIALES :
Sorts de clercs maléfiques
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne à haute*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les ixitxachitls sont une race de raies intelligentes vivant dans les hauts-fonds des mers tropicales. Ils sont de caractère maléfique et de nature cléricale. Pour 10 de ces créatures, on en rencontre toujours une possédant les mêmes pouvoirs qu'un clerc humain de 2e niveau; pour 20 ixitxachitls, on a un équivalent de clerc 3e niveau; pour 50 ixitxachitls, un équivalent de clerc 5e niveau. Si les ixitxachitls sont plus de 50, les créatures suivantes se trouvent dans le groupe : un leader possédant des capacités cléricales de 8e niveau, et quatre fois plus de dés de vie que la normale; deux gardes possédant des capacités cléricales de 6e niveau, et trois fois plus de dés de vie que la normale. Certains de ces monstres ont de plus des capacités vampiriques. Il y a 50 % de chances par 20 ixitxachitls de rencontrer un vampire au sein du groupe. Les ixitxachitls vampires sont semblables à leurs camarades normaux, mais se régénèrent au rythme de 3 points par round et absorbent un niveau d'énergie chaque fois qu'ils frappent un adversaire. Ils possèdent deux fois plus de dés de vie que la normale.

Il est malaisé de découvrir un gîte d'ixitxachitls, car celui-ci est généralement construit dans des récifs de corail, dissimulé par une entrée secrète. A l'intérieur du gîte, on trouve différents objets (types de trésors P, R et S). Si un leader y est présent, il est possible que ses gardes et lui-même disposent d'objets magiques de type U, pouvant être portés — ou utilisés sans l'aide de mains.



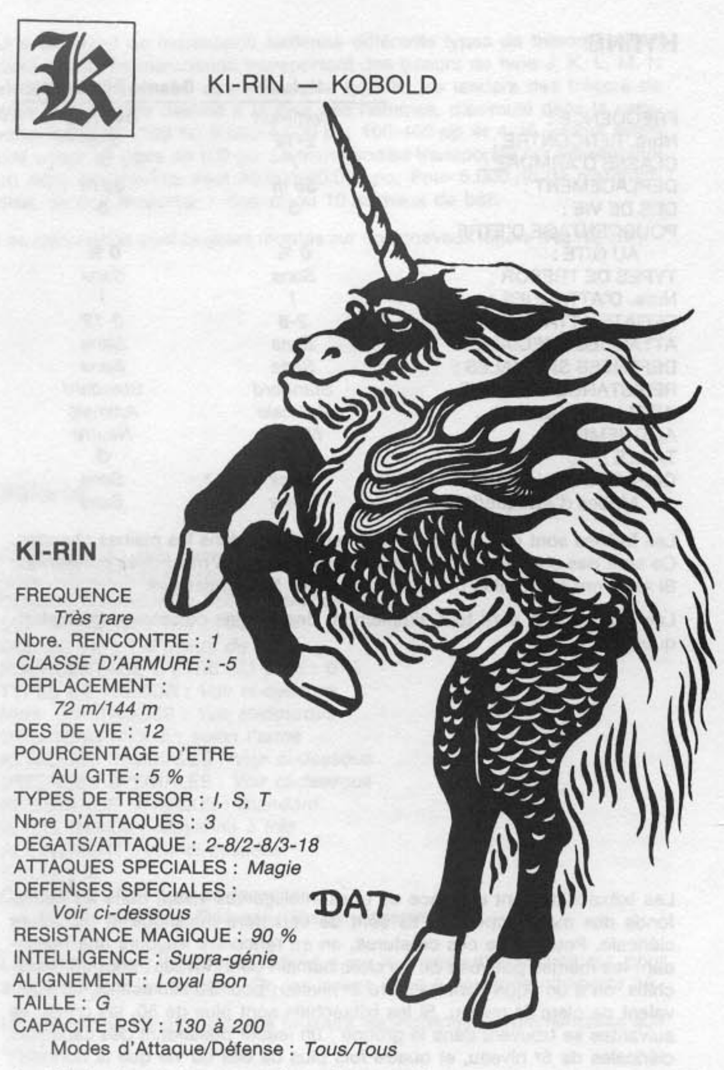
JAGUAR

JAGUAR

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *4+1*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *5 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/1-3/1-8*
ATTAQUES SPECIALES :
Pattes arrière pour 2-5/2-5
DEFENSES SPECIALES :
Surpris seulement sur un 1
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces prédateurs vivant dans les jungles sont très féroces. Ils attaquent toute créature par laquelle ils se sentent menacés. Dans leur gîte, on a 75 % de chances de trouver 1-3 jeunes (10 % à 40 % de maturité). Ceux-ci ne se battent pas efficacement. Affamé, un jaguar chasse des proies beaucoup plus grosses que lui, y compris serpents et crocodiles. C'est un bon grimpeur, un bon nageur et il lui est possible de faire un bond de 9 m pour attaquer. Au cours d'un combat rapproché, le jaguar tente d'immobiliser son adversaire à l'aide de ses pattes avant et (si celles-ci touchent toutes deux au cours du même round), de le déchirer avec ses pattes arrière (2 attaques supplémentaires infligeant chacune 2-5 points de dégâts).

K KI-RIN — KOBOLD



KI-RIN

FREQUENCE
Très rare
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : -5
DEPLACEMENT :
72 m/144 m
DES DE VIE : *12*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *5 %*
TYPES DE TRESOR : *I, S, T*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8/2-8/3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Magie*
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *90 %*
INTELLIGENCE : *Supra-génie*
ALIGNEMENT : *Loyal Bon*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *130 à 200*
Modes d'Attaque/Défense : *Tous/Tous*

Les Ki-rins forment une race de créatures aériennes dont les sabots touchent rarement terre, car ils demeurent parmi les nuages, derrière les vents. On ne rencontre jamais de femelles et les ki-rins sont toujours solitaires. S'ils sont convenablement invoqués, ou s'il est grandement nécessaire de combattre le mal, il leur arrive d'aider des humains. Ils voyagent parfois sur les plans astral et éthéré.

L'attaque d'un ki-rin peut prendre la forme de deux puissants coups de sabots et d'un autre, asséné à l'aide de sa corne magique (+3), très proche de celles des licornes. Les ki-rins peuvent également attaquer d'une autre manière :

En employant des sorts de magicien, au 18e niveau de pratique, soit 9 du 1er, 8 du 2e, 7 du 3e, 6 du 4e, 5 du 5e, 4 du 6e, 3 du 7e, 2 du 8e et 1 du 9e par jour. Ils possèdent également 4 disciplines psy majeures et 6 mineures, les utilisant toutes au 9e niveau de maîtrise. Une fois par jour, les ki-rins peuvent d'autre part accomplir les prouesses suivantes : créer des aliments nutritifs pour 2-24 personnes ; créer des breuvages buvables pour 2-24 personnes ; créer du tissu ou des objets en bois (environ 1,2 m³ du premier, 0,75 m³ des seconds) à l'existence permanente ; créer des objets métalliques à durée de vie limitée (l'or persiste 2-5 jours, l'adamantite 1 heure seulement) et ne dépassant pas 2.000 po de poids ; créer une *illusion* possédant des composants auditifs, visuels et olfactifs, se maintenant sans concentration jusqu'à ce qu'elle soit dissipée magiquement ou touchée par un sceptique ; prendre la *forme gazeuse ; marche des vents; invocation de la foudre; invocation du climat.*



Lorsqu'un ki-rin invoque une chose venant du ciel ou bien mettant l'air en jeu, la créature (ou la magie) possède une force double, y compris en ce qui concerne les dés de vie et les dégâts infligés.

Les ki-rins parlent leur propre langue mais leur capacité de communiquer par télépathie leur permet de converser avec virtuellement n'importe quelle créature vivante.

Description : La robe d'un ki-rin est d'un doré lumineux, à l'image d'un lever de soleil dans un ciel dégagé. Sa crinière et sa queue sont d'un or plus foncé. Ses sabots et sa corne adoptent un rose doré, tandis que ses yeux sont violets. (Si elle est absolument intacte, la peau de cette créature vaut 25.000 po) ;

KOBOLD

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *40-400*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *1-4 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *J, O*
par individu, Q (x5) au gîte
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4*
ou selon l'arme
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE :
Moyenne (faible)
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *P (1 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces créatures possèdent une société tribale comprenant des groupes guerriers. Les tribus les plus fortes dominent les plus faibles. On rencontre généralement les kobolds en des endroits humides et sombres tels que forêts vierges ou souterrains. Ils détestent la lumière du soleil car ils voient mal en plein jour. Leur vision nocturne est par contre excellente. Leur infravision a une portée de 18 m. A la lumière du jour, il souffrent d'une pénalité de -1 sur tous leurs jets de toucher.

Pour 40 kobolds, on rencontrera un leader et deux gardes assimilables à des gobelins, possédant chacun 4 points de vie, une classe d'armure de 6 et infligeant 1-6 points de dégâts. Si les kobolds rencontrés sont plus de 200, ils seront accompagnés des créatures supplémentaires suivantes : 5-20 gardes (comme ci-dessus), des femelles en nombre égal à 50 % du total, des jeunes en nombre égal à 10 % du total, et 30-300 œufs. Leur gîte contiendra toujours un chef et son garde du corps. Il est également probable (65 %) d'y découvrir 2-5 sangliers sauvages (70 %) ou 1-4 belettes géantes (30 %) ; ces animaux servent de gardes.

Une force de kobolds est typiquement équipée de la façon suivante :

épée courte et javelot	5 %
épée courte et lance de fantassin	10 %
épée courte	10 %
hache	20 %
gourdin en bois garni de piquants	30 %
javelots (2-3)	15 %
lance de fantassin	10 %

Les chefs et les gardes possèdent toujours les meilleures armes disponibles. Tous les boucliers de kobolds sont faits de bois ou d'osier.

Les kobolds détestent la plupart des autres formes de vie, adorent tuer et torturer. Ils haïssent particulièrement les lutins, les pixies, les esprits-follets et les gnomes. ils sont en guerre permanente contre ces derniers et les attaquent à vue.

En plus de leur propre langue et du loyal mauvais, ces monstres parlent généralement (75 %) l'orque et le gobelin.

Description : La peau des kobolds varie d'un brun-roux très sombre à un noir rouillé. Ces monstres ne possèdent aucune pilosité. Leurs yeux sont rougeâtres ; leurs petites cornes vont du blanc au brun-jaune. Ils aiment les habits rouges et orangés. Les kobolds vivent un maximum de 135 ans.



LAMIE — LAMMASU — LAMPROIE — LARVE — LEOPARD — LEUCROTTA — LEZARD — LICHE — LICORNE — LIMACE, GÉANTE — LIMON VERT — LION — LION DE MER — LOCATHAH — LOUP — LOUTRE, GÉANTE — LUTIN — LYCANTHROPE — LYNX, GÉANT

LAMIE



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *72 m*
DES DE VIE : *9*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *60 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les lamies aiment vivre au sein de déserts, cités en ruines, cavernes, etc. Leur torse, leurs bras et leur tête sont ceux d'une humaine. Le bas du corps est bestial. Les lamies sont puissantes et très rapides. Elles sont généralement armées de dagues.

Une lamie peut utiliser les sorts suivants une fois par jour : *charme-personnes, image miroir, suggestion* et *illusion* (comme à l'aide du bâtonnet). Ces sorts servent généralement à attirer des créatures vers la lamie et les y maintenir jusqu'à ce que celle-ci les dévore. Le contact de la lamie absorbe 1 point de sagesse de façon permanente. Si la sagesse d'une victime tombe en dessous de 3, celle-ci exécute volontairement tous les ordres de la lamie. Ces monstres commencent par vider leurs proies de leur sang puis se repaissent de leur chair. Ils parlent leur langage d'alignement et le commun.

LAMMASU



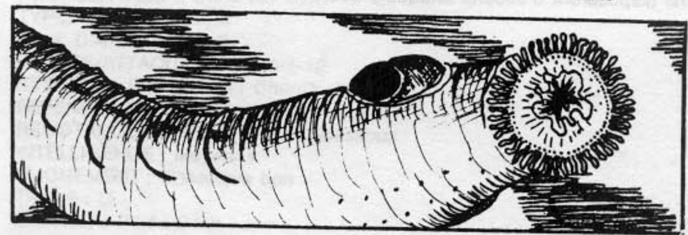
FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *36 m/72 m*
DES DE VIE : *7+7*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR : *R, S, T*
Nbre. D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *30 %*
INTELLIGENCE : *Génie*
ALIGNEMENT : *Loyal bon*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les lammasus habitent les régions chaudes mais visitent occasionnellement d'autres climats. Il est dans leur nature d'aider et de protéger les personnes d'alignement loyal bon ; ils se montrent généralement amicaux et coopérants envers toutes les créatures bonnes.

Un lammasu peut, à volonté, devenir *invisible* et/ou utiliser une *porte dimensionnelle*. Il irradie dans un rayon de 3 m une *protection contre le mal* de force double (-2 aux attaques mauvaises, +2 sur les jets de protection contre lesdites attaques.) De plus, il lui est possible d'utiliser des sorts cléricaux de niveau 1 à 4, au 6e niveau de maîtrise. Ainsi un lammasu peut employer 4 sorts de niveau 1, 3 de niveau 2, 2 de niveau 3 et 1 de niveau 4. Leurs sorts de *soins* sont deux fois plus puissants que la normale (4-14 et 8-28). 10 % de ces créatures peuvent d'autre part prononcer une *parole sacrée*. Les lammasus communiquent dans leur propre langue, dans leur langage d'alignement ainsi que par une forme limitée de télépathie.

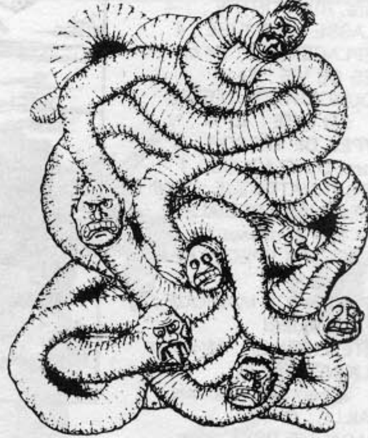
LAMPROIE

	Normale	Géante
FREQUENCE :	*Peu commun*	*Rare*
Nbre. RENCONTRE :	*1-2*	*1-4*
CLASSE D'ARMURE :	*7*	*6*
DEPLACEMENT :	*36 m*	*27 m*
DES DE VIE :	*1+2*	*5*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*
Nbre. D'ATTAQUES :	*1*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*1-2*	*1-6*
ATTAQUES SPECIALES :	*Succion de sang*	*Succion de sang*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Non-*	*Non-*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*P*	*M*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*



Les lamproies sont des anguilles proches des sangsues, vivant aussi bien en eau salée qu'en eau douce. Elles n'habitent jamais de pièces d'eau peu profondes. Elles se nourrissent en mordant leurs victimes, s'accrochant aux infortunées créatures à l'aide de leur bouche en forme de sphincter, garnie de dents cruelles. Une fois attachée, la lamproie commencera à sucer le sang au cours des rounds suivants faisant subir 2 points de dégâts pour chacun de ses dé de vie. Ainsi un spécimen géant infligerait 10 points de dégâts par round.

LARVE



FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *10-40*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *100 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-5*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les larves sont les âmes, tombées dans les plans inférieurs, des créatures les plus égoïstement mauvaises qui soient. Elles peuplent l'obscurité de Hadès, contrôlées par les Sorcières des Ténèbres. Ces créatures sont aussi recherchées par les diables que par les démons, car elles sont utilisées pour former des diablotins (voir ce mot) ou des quasits (voir ce mot), respectivement. Les liches emploient leur essence afin de maintenir leur statut et leurs pouvoirs de morts-vivants. Compte tenu de la valeur des larves, les sorcières des ténèbres les utilisent comme monnaie d'échange, maintenant ainsi l'indépendance de leurs plans.

Les larves ressemblent à de gros vers d'un jaune écœurant, possédant des visages humains déformés.

LÉOPARD

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *3+2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *5 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/1-3/1-6*
ATTAQUES SPECIALES : *Pattes arrière pour 1-4/1-4*
DEFENSES SPECIALES : *N'est surpris que sur un 1*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces carnivores habitent forêts et jungles tropicales. Leur technique de chasse consiste en une attente patiente, suivie d'un bond sur leur proie — qu'ils surprennent sur 1-3. Les léopards peuvent faire des bonds de 6 m en hauteur ou de 8 m en longueur. Si leurs deux pattes avant touchent au cours d'un même round, ils obtiennent deux attaques supplémentaires, infligeant chacune 1-4 points de dégâts.

Dans leur gîte, on aura 25 % de chances de découvrir 1-3 petits. Ceux-ci ne disposeront d'aucune attaque efficace.

LEUCROTTA



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : 4
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *6+1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Ruade*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Cette étrange créature hante les endroits déserts et désolés ; elle est en effet si laide que la plupart des autres êtres vivants n'en supportent pas la vue. Le corps d'une leucrotta ressemble à celui d'un cerf, bien que sa queue soit plutôt léonine et que ses pattes s'achèvent par des sabots fendus. Sa tête est celle d'un colossal blaireau, possédant en guise de dents des arêtes osseuses irrégulières et aiguisées. Ce monstre est extrêmement rusé ; il lui est possible d'imiter une voix d'homme ou de femme, ce qu'il fera pour attirer ses proies à portée de ses attaques. Lorsqu'elle bat en retraite, la leucrotta peut ruer des deux sabots, infligeant 1-6 points de dégâts par patte touchant sa cible. Ce monstre parle la langue de son alignement, ainsi que le commun.

LÉZARD

	Feu	Géant	Cornu	Souterrain
FREQUENCE :	*Très rare*	*Peu commun*	*Rare*	*Peu commun*
Nbre. RENCONTRE :	*1-4*	*2-12*	*1-8*	*1-6*
CLASSE D'ARMURE :	*3*	*5*	*5*	*5*
DEPLACEMENT :	*27 m*	*45 m*	*18 m*	*36 m*
DES DE VIE :	*10*	*3 + 1*	*8*	*6*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*50 %*	*0 %*	*80 %*	*20 %*
TYPES DE TRESOR :	B, Q (× 10) S, T	Sans	J-N, Q, C (magiques)	O, P, Q (× 5)
Nbre. D'ATTAQUES :	*3*	*1*	*3*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	1-8/1-8 2-16	1/8	2-12/2-12/ 3-18	2-12
ATTAQUES SPECIALES :	Voir ci-dessous pour tous			
DEFENSES SPECIALES :	*Voir ci-dessous*	*Sans*	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Animal*	*Non-*	*Non-*	*Non-*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*G (9 m de long)*	*G (5 m de long)*	*G (12 m de long)*	*G (6 m de long)*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*	*Sans*

Lézard cornu : Ces gigantesques reptiles sont des carnivores très agressifs, n'habitant généralement que les régions chaudes. Se déplaçant lentement, ils se dissimulent avant de bondir sur leur proie qu'ils surprennent sur 1-4. Ils possèdent des dents et des griffes longues et aiguisées, infligeant de terribles blessures. Une proie capturée est traînée jusqu'au gîte du lézard pour y être dévorée. Grâce à la taille de leur gueule, on considère que les lézards cornus ont saisi leur victime entre les dents (si elle est de taille et de poids humains, ou moins : 2 m ou moins, 150 kg ou moins) en obtenant un résultat de 20 sur le dé de toucher. La créature ainsi capturée ne pourra attaquer au round suivant. Par contre le lézard réussira automatiquement à la mordre à nouveau.

Lézard de feu : Ce reptile est peut-être un lointain ancêtre des dragons, à moins que tous deux ne descendent d'un tronc commun. Quoi qu'il en soit, il ressemble à un dragon rouge. On l'appelle parfois « faux dragon ». Ces derniers semblent d'ailleurs éviter d'être confrontés aux lézards de feu. Ce sont des créatures assez lentes qui dorment souvent (50 %) durant de longues périodes. On les rencontre dans des gîtes souterrains ; elles en sortent environ tous les quinze jours pour chasser. Les choses brillantes les attirant, les lézards de feu entassent métaux et joyaux dans leur gîte. Il y a 10 % de chances pour que celui-ci contienne également 1-4 œufs (valeur marchande : 5.000 po chacun), mais les lézards de feu ne s'occupent pas de leurs jeunes, qui quittent le nid après éclosion.

Un lézard de feu attaque généralement en combinant une morsure et deux coups de pattes, mais il peut aussi souffler un jet de flammes, cône tronqué mesurant 15 cm de diamètre à la base, pour 3 m de diamètre en son autre extrémité et 5 m de long — infligeant 2-12 points de dégâts (1-6 si le jet de protection est réussi). Les attaques basées sur le feu ne blessent pas ces lézards.

Les lézards de feu ont généralement le dos d'un gris neutre parsemé de taches brun-rouge, et le ventre rougeâtre. Plus ils sont âgés (jusqu'à 100 ans), plus leur coloration est sombre.

Lézard Géant : Le lézard géant n'a de remarquable que sa taille. Il habite généralement les marécages. Grâce à ses mâchoires colossales, il lui est possible d'engloutir sa proie. Un tirage de 20 sur le dé de toucher indique que le lézard a refermé les mâchoires sur son adversaire, lui infligeant des dégâts doubles (2-16 pv).

Lézard souterrain : Espèce de lézard géant ne ne rencontrant qu'au-dessous du niveau du sol, le lézard souterrain est plus agressif et beaucoup plus redouté, car il lui est possible de courir le long des murs et des plafonds aussi bien que sur le sol, grâce aux ventouses parant ses orteils. De plus, ses horribles dents provoquent de grandes blessures. S'il réussit à refermer fermement ses mâchoires sur une victime (jet de toucher égal à 20), il inflige à celle-ci des dégâts doubles. Comme la plupart des autres lézards, il traîne généralement ses proies jusqu'à son gîte avant de les dévorer.

LICHE

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *11+*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *90 %*
TYPES DE TRESOR : *A*
Nbre. D'ATTAQUES : 1
DEGATS/ATTAQUE : *1-10*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Arme +1 ou mieux pour toucher*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Supra-génie*
ALIGNEMENT : *Neutre (mauvais)*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Voir ci-dessous*
Modes d'Attaque/Défense : Voir ci-dessous



L'existence d'une liche est liée à sa propre volonté et à l'utilisation de magie puissante et secrète. La liche passe d'un stade d'humanité à un état non-humain, non-vivant, par la force de sa volonté. Elle conserve ce statut grâce à certains enchantements, certaines invocations et un phylactère. Une liche se rencontre la plupart du temps dans son gîte secret, celui-ci se trouvant généralement dans une région sauvage ou un vaste labyrinthe souterrain — et étant en tout cas toujours très sombre et construit solidement en pierre. La puissance changeant une créature humaine en liche confère à celle-ci une classe d'armure équivalente à une armure de plates +1 accompagnée d'un bouclier +1 (CA 0). De même ses dés de vie possèdent 8 faces. La liche ne peut être affectée que par des formes d'attaques magiques ou bien par des monstres possédant des propriétés magiques ou 6 dés de vie au moins.

Les liches étaient autrefois de très puissants magiciens ou clercs/magiciens, ayant au moins atteint le 18e niveau de magie. Leur contact est si glacé qu'il inflige 1-10 points de dégâts et *paralyse* les adversaires manquant leur jet de protection. La simple vue d'une liche emplira d'*effroi* toute créature de niveau inférieur au 5e (ou possédant moins de 5 DV) et la fera fuir. Toutes les liches peuvent utiliser les pouvoirs magiques correspondant au niveau qu'elles possédaient avant de devenir non-humaines.

Les sorts ou formes d'attaques suivants n'ont aucun effet sur les liches : *charme, sommeil, affaiblissement, métamorphose, froid, électricité, folie, incantation mortelle* et *symbole de mort*.

Description : Une liche ressemble beaucoup à un nécrophage ou à une momie. Squelettique, elle possède en guise d'yeux de simples trous noirs où luisent des points lumineux. Ses vêtements sont le plus souvent pourris, quoique très riches.

LICORNE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-5*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *72 m*
DES DE VIE : *4+4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *5 %*
TYPES DE TRESOR : *X*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6/1-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Charge*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Chaotique bon*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les licornes n'habitent que les forêts tempérées, loin des habitations humaines. Ces créatures puissantes mais bonnes évitent le contact de tous les êtres vivants, à l'exception des esprits follets, des dryades et autres habitants des forêts. Les vierges humaines ou elfiques possédant un cœur pur et un alignement bon réussissent parfois (25 %) à apprivoiser des licornes qu'elles utilisent comme montures — lesquelles se montrent fidèles et obéissantes. Les licornes établissent leur gîte dans des vallons ouverts, leur trésor gardé se trouvant dans une niche rocheuse ou un arbre creux voisin.

Lorsqu'une licorne charge, au cours d'un combat, elle ne frappe pas à l'aide de ses sabots avant mais sa corne inflige des dégâts doubles (2-24). La licorne étant de nature magique, sa corne bénéficie d'un bonus de +2 sur les jets de toucher. En posséder une est un remède souverain contre toutes les formes de poisons, y compris les gaz. La licorne n'est bien entendu pas sujette à l'empoisonnement. Une licorne sentira toujours l'approche d'un ennemi à 72 m de distance. Elle se déplace très silencieusement, aussi surprend-t-elle ses ennemis sur 1-5. Une fois par jour, les licornes peuvent utiliser un sort de *téléportation* sur distance limitée — une *porte dimensionnelle* — leur permettant de réapparaître jusqu'à 108 m de leur position première. Il leur est possible de se téléporter avec un cavalier.

Les licornes lancent tous leurs jets de protection comme des magiciens de 11e niveau. Il leur est impossible d'êtres *charmées* ou *paralysées* par magie. Les *incantations mortelles* ne les affectent pas. Elles parlent leur propre langue.

LIMACE, Géante

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *8*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Crache de l'acide*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les limaces géantes vivent loin de la lumière, aimant la profondeur des donjons et lieux similaires. Elles peuvent manger des substances telles que le bois ou creuser au sein de terre extrêmement dure, grâce à leur langue râpeuse. Malgré leur taille, les limaces géantes peuvent se glisser dans des ouvertures très étroites car elles ne possèdent aucune ossature les empêchant de se déformer. Bien qu'elles puissent infliger de graves morsures, leur attaque favorite est une salive très corrosive qu'elles peuvent cracher avec précision à grande distance. La portée normale est de 18 m ; le jet a alors une chance de base de 50 % d'atteindre sa cible. Chaque fois que cette distance est réduite de 3 m, la probabilité de coup au but augmente de 10 % ; chaque fois qu'elle est augmentée de 3 m, cette probabilité est diminuée de 10 %. La limace géante est heureusement toujours maladroite lors de sa première attaque et son premier jet de salive n'a que 10 % de chances de toucher sa cible. Lorsque la distance a été déterminée, la seconde attaque et toutes les suivantes ont des probabilités normales de toucher. Etant de grande taille, ces créatures pourront parfois être acculées dans un couloir étroit où il leur sera impossible de faire demi-tour ; si elles sont alors attaquées par derrière, elles pourront sans doute être abattues sans que les attaquants n'aient à subir de pertes. Compte tenu de leur taille et de leur constitution, ces animaux ne sont pas blessés par les armes contondantes. Il faut les attaquer à l'aide d'armes tranchantes, ou bien par magie. Les limaces géantes possèdent une peau épaisse, caoutchouteuse ; leur puissance colossale leur permet aisément de briser des portes.

Description : Les limaces géantes sont gris pâle. Leur ventre est d'un blanc mat.

LIMON VERT

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *0 m*
DES DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *0*
DEGATS/ATTAQUE : *Sans*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les limons verts sont d'étranges végétaux se rencontrant sous la surface du sol. Bien qu'ils ne puissent se déplacer, ils poussent lentement, se nourrissant de substances animales, végétales ou métalliques. Ils sont sensibles aux vibrations et s'abattent souvent sur les créatures passant sous leur point d'ancrage.

Un limon vert s'attache à la chair vivante et, en 1-4 rounds, transforme sa victime en limon vert (aucune résurrection possible). Il mange le bois lentement, n'en consommant qu'une épaisseur de 2,5 cm par heure. Il dévore par contre le métal extrêmement vite, venant à bout d'une armure de plates en seulement 3 rounds.

Il est possible de l'arracher vivement de sa personne (si l'objet utilisé est ensuite jeté), de l'exciser, de le frigorifier ou de le brûler. Un sort de *guérison des maladies* tuera un limon vert. Les autres formes d'attaque — y compris armes et sorts — ne l'affectent pas.

On a parfois rapporté l'existence de limons verts colossaux ou de colonies comprenant plusieurs dizaines d'individus.

LION

	Lion	Montagne	Tacheté
FREQUENCE :	*Peu commun*	*Peu commun*	*Rare*
Nbre. RENCONTRE :	*2-12*	*1-2*	*2-8*
CLASSE D'ARMURE :	*5/6*	*6*	*5/6*
DEPLACEMENT :	*36 m*	*45 m*	*36 m*
DES DE VIE :	*5 + 2*	*3 + 1*	*6 + 2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*25 %*	*10 %*	*25 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Nbre. D'ATTAQUES :	*3*	*3*	*3*
DEGATS/ATTAQUE :	*1-4/1-4/1-10*	*1-3/1-3/1-6*	*1-4/1-4/1-12*
ATTAQUES SPECIALES :	*Pattes arrière pour 2-7/2-7*	*Pattes arrière pour1-4/1-4*	*Pattes arrière pour 2-8/2-8*
DEFENSES SPECIALES :	*Ne sont surpris que sur un 1*		
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Semi-*	*Semi-*	*Semi-*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*G*	*M*	*G*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*

Les lions habitent généralement les climats chauds — de tempéré chaud à tropical. Ils peuvent en occuper toutes les régions, des déserts aux jungles, des marais aux savanes. Les lions chassent en groupes, bien que les mâles ne participent généralement que peu à la traque et à la capture des proies. La lionne est la véritable chasseresse. Toutes ces créatures peuvent bondir en hauteur jusqu'à 9 m. Les mâles sont par contre de redoutables combattants qui défendront toujours férocement leur territoire. La portion antérieure des lions mâles possède une classe d'armure de 5, leur portion postérieure une CA de 6 ; les lionnes ont une CA de 6. Un groupe de lions typique se compose de 1-3 mâles et 1-9 femelles. Dans leur gîte on trouvera 1-10 lionceaux dont la maturité sera comprise entre 30 % et 60 %. Ces derniers ne combattent pas. Ils seront sous la garde de 1-4 lionnes qui attaqueront immédiatement.

Les lions ne grimpent pas bien aux arbres et détestent nager.

Si un lion atteint sa cible avec ses deux pattes avant, il lui est possible de griffer à l'aide des deux pattes arrière au cours du même round, chaque coup infligeant 2-7 points de dégâts.

Lion des montagnes : Cette créature n'est pas un véritable lion, mais une variété de grand chat. Elle habite aussi bien les forêts et les déserts que les montagnes. Elle est très prudente mais pourra se révéler un farouche combattant si elle est menacée ou acculée. Il lui est possible de bondir jusqu'à 5 m en hauteur et 6,5 m en avant pour attaquer. Ses pattes arrière infligent 1-4 points de dégâts chacune.

Lion tacheté : Egalement appelés lions des cavernes, ces animaux forment une espèce de lion commun de grande taille, au pelage tacheté. Ils hantent les plaines de l'ère pleistocène. On les rencontre rarement ailleurs. L'organisation de leurs groupes est très proche de celle de leurs petits cousins modernes.

LION DE MER

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *3-12*
CLASSE D'ARMURE : *5/3*
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *6*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *B*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE :
1-6/1-6/2-12
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les lions de mer sont de féroces carnivores habitant les eaux marines côtières. Ils chassent en bande et peuvent émettre de puissants rugissements, même sous la surface de l'eau. Leur tête ornée d'une crinière possède une classe d'armure de 5. D'épaisses écailles confèrent une CA de 3 au reste de leur corps. Ils traînent généralement leurs proies dans leur gîte, aussi peut-on parfois découvrir des objets intéressants au sein de ceux-ci. Les lions de mer attaquent à l'aide de leurs pattes avant griffues et de leur gueule. Il est possible d'apprivoiser de jeunes lions de mer et de les entraîner pour la défense ou la chasse.

LOCATHAH



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *20-200*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *A*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE :
Selon l'arme
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les locathahs forment une race de nomades aquatiques humanoïdes. Ils habitent les mers peu profondes, chassant et récoltant de la nourriture venant d'eaux chaudes fécondes.

Pour 40 locathahs, on rencontrera un leader possédant 18 points de vie (considérez-le comme un guerrier de 4e niveau) et 4 assistants ayant 14 points de vie (à considérer comme des guerriers de 3e niveau). Si le groupe de locathahs se compose de plus de 120 individus, les créatures suivantes l'accompagneront : un chef possédant 22 points de vie (à considérer comme un guerrier de 5e niveau) et 12 gardes (12-14 points de vie, guerriers de 3e niveau).

Les locathahs sont toujours montés sur des anguilles géantes, qui combattent elles aussi (voir *anguille* pour avoir leurs caractéristiques). Une force de locathahs sera typiquement armée de la façon suivante :

Lance	20 %
Arbalète	30 %
Trident	30 %
Filet et dague	20 %

Le gîte de ces nomades aquatiques est généralement un rocher sous-marin, ressemblant à un château, dans lequel les locathahs ont creusé couloirs, pièces, etc. Il sera protégé par des portes puissantes et gardé par des anguilles murènes (4-16). Il y a 50 % de chances pour qu'on y trouve également un piège basé sur une physalie géante.

Description : Les écailles des locathahs sont jaune pâle. Leurs oreilles sont pourvues de nageoires améliorant leur ouïe ; la grande taille de leurs yeux leur permet de mieux voir au sein de leur domaine sous-marin. Leurs écailles et nageoires postérieures sont plus sombres que les antérieures.

LOUP

	Loup	Géant (Worg)	Glaces
FREQUENCE :	*Commun*	*Rare*	*Très rare*
Nbre. RENCONTRE :	*2-20*	*3-12*	*2-8*
CLASSE D'ARMURE :	*7*	*6*	*5*
DEPLACEMENT :	*54 m*	*54 m*	*54 m*
DES DE VIE :	*2 + 2*	*3 + 3 (4 + 4)*	*6*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*10 %*	*10 %*	*10 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*	*1*
Nbre. D'ATTAQUES :	*1*	*1*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*2-5*	*2-8*	*2-8*
ATTAQUES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*	*Gel*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Semi-*	*Semi-(faible)*	*Moyenne*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre (mauvais)*	*Neutre (mauvais)*
TAILLE :	*P*	*M(G)*	*G*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*

Loup : Ces carnivores se rencontrent dans les forêts sauvages, des zones arctiques aux zones tempérées. Ils chassent toujours en meutes et s'ils ont faim (75 %), n'hésitent pas à traquer puis attaquer leurs proies, cherchant toujours à prendre celles-ci par surprise. Leur hurlement a 50 % de chances de faire paniquer les herbivores n'étant pas tenus et calmés par des humains. Ils adorent la viande de cheval. Dans leur gîte, on aura 30 % de chances de rencontrer 1-4 petits par couple de loups adultes. Les petits ne se battent pas. ils peuvent être entraînés comme chiens de guerre, ou de chasse.

Loup des glaces : Le loup des glaces est un carnivore féroce n'habitant que les régions froides. Il est de grande taille et possède un très mauvais caractère. Les loups des glaces peuvent utiliser leurs puissantes mâchoires ou créer en hurlant une vague de gel qui recouvrira toute créature se trouvant à moins de 3 m de leur museau. Ce gel inflige 6-24 points

de dégâts — ou la moitié en cas de réussite d'un jet de protection contre les souffles de dragons. Le loup des glaces ne peut utiliser cette vague de gel qu'une fois tous les 10 rounds. Les attaques basées sur le froid ne l'affectent pas, mais celles basées sur le feu sont plus efficaces : +1 sur chaque dé de dégâts normalement prévu. Les loups des glaces possèdent leur propre langue et peuvent également converser avec les worgs. Leur pelage est argenté ou d'un blanc luisant, leurs yeux bleu pâle ou argentés. La peau d'une de ces créatures est évaluée à 5.000 pièces d'or.

Loup géant : Cette variété de loup n'en est qu'une espèce colossale, typique de l'ère Pleistocène. Elle possède les mêmes caractéristiques générales que son cousin moderne. (**Worgs**) : de nature maléfique, les néo-loups géants sont dénommés worgs. Ces monstres possèdent un langage et coopèrent souvent avec des gobelins afin d'obtenir des proies, ou pour le simple plaisir de tuer. Ils sont aussi grands que des poneys et peuvent servir de montures. Ils se conforment par ailleurs aux caractéristiques des loups.

LOUTRE, Géante

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-5*
CLASSE D'ARMÛRE : *5*
DEPLACEMENT : *27 m//54 m*
DES DE VIE : *5*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les loutres géantes habitent lacs et fleuves. Ce sont des créatures fondamentalement non-agressives mais elles peuvent se battre avec férocité si elles sont menacées ou acculées. Elles sont très joueuses — les glissades et chat-perché étant leur passe-temps favori. Si de tels jeux ont lieu lorsque les loutres sont rencontrées, elles pourront faire paniquer les chevaux, renverser des charriots, briser accidentellement des véhicule, etc. Même dans l'eau, un danger similaire menace pirogues et autres petites embarcations, les loutres pouvant les faire chavirer accidentellement, tout en jouant.

Dans leur gîte, on trouvera toujours 5 loutres géantes — 2 adultes et 3 jeunes (maturité :40 %-70 %). En cette circonstance, les parents attaqueront toujours. Les jeunes sont capables de se défendre.

Une peau de loutre géante se vend entre 1.000 et 4.000 po.

LUTIN



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *4-16*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *½*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *O, P, Q*
Nbre. D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3*
ATTAQUES SPECIALES : *Sorts*
DEFENSES SPECIALES :
JP comme clerc
de 9e niveau
RESISTANCE MAGIQUE :
Comme indiqué ci-dessus
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Loyal bon*
TAILLE : *P (45 cm de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les lutins sont de lointains cousins des petites-gens (peut-être issus d'un croisement entre ces derniers et les pixies), bien qu'ils soient plus petits et beaucoup plus rares. Ils sont fondamentalement amicaux envers les humains et assimilés (nains, elfes et petites-gens), mais leur timidité fait qu'on les voit peu et qu'ils affectionnent les zones pastorales paisibles. Si la rencontre se produit de manière amicale, les lutins peuvent souvent (50 %) être persuadés d'aider des personnages loyaux bons. Ils excellent à fabriquer et réparer des objets de bois, de cuir, de métal etc. Ce sont également de bons guides. Les lutins peuvent employer une fois par jour les sorts suivants : *protection contre le mal, ventriloquie, lumières dansantes, lumière éternelle, image miroir* (3 images), *confusion* et *porte dimensionnelle.* Les lutins n'utilisent comme armes que des épées courtes. Ils possèdent des sens exceptionnellement aiguisés, ne sont jamais surpris et sont dotés d'une dextérité de 18. Ils peuvent se fondre rapidement dans l'environnement, utilisant leur vitesse et le milieu naturel pour devenir invisibles (et s'échapper s'ils le désirent).

En sus de leur propre langage et leur langue d'alignement, les lutins parlent l'elfe, le pixie, le langage des esprits follets et celui des petites-gens.

LYCANTHROPE

	Loup-garou	Ours-garou	Rat-garou	Sanglier-garou	Tigre-garou
FREQUENCE :	*Commun*	*Rare*	*Peu commun*	*Rare*	*Très rare*
Nbre. RENCONTRE :	*3-18*	*1-4*	*4-24*	*2-8*	*1-6*
CLASSE D'ARMURE :	*5*	*2*	*6*	*4*	*5*
DEPLACEMENT :	*45 m*	*27 m*	*36 m*	*36 m*	*36 m*
DES DE VIE :	*4 + 3*	*7 + 3*	*3 + 1*	*5 + 2*	*6 + 2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*25 %*	*10 %*	*30 %*	*20 %*	*15 %*
TYPES DE TRESOR :	*B*	*R, T, X*	*C*	*B, S*	*D, Q (× 5)*
Nbre. D'ATTAQUES :	*1 3*	*3*	*1*	*1*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*2-8*	*1-3/1-3/ 2-8*	*1-82-12 (épée)*	*1-4/1-4*	*1-12*
ATTAQUES SPECIALES :	*Surprend sur 1-3*	*Etouffe pour 2-16*	*Surprend sur 1-4*	*Sans*	*Griffe pour 2-5/2-5*
DEFENSES SPECIALES :	*Touché uniquement par des armes magiques ou en argent*				
RESISTANCE MAGIQUE :	*Tous les lycanthropes possèdent une résistance magique standard*				
INTELLIGENCE :	*Moyenne*	*Exception-nelle*	*Très*	*Moyenne*	*Moyenne*
ALIGNEMENT :	*Chaotique mauvais*	*Chaotique bon*	*Loyal mauvais*	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*M*	*G*	*P-M*	*G*	*G*
CAPACITE SPY :	*Aucun lycanthrope ne possède de capacité psy*				
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*	*Sans*	*Sans*

Les lycanthropes sont des humains pouvant adopter une forme animale. Durant les heures d'obscurité, leur personnalité animale reprend généralement le dessus. En période de pleine lune, les lycanthropes ont 90 % de chances d'être forcés de prendre leur forme bestiale. Ils se déplacent généralement sous forme humaine, poursuivant des buts qui leur sont propres. Chaque type parle son propre langage, ainsi que le commun.

Toute créature se voyant infliger par les morsures d'un lycanthrope un nombre de points de dégâts supérieur ou égal à 50 % de son potentiel total — mais ni tuée, ni dévorée — sera infectée par la *lycanthropie.* Si la personne possède de la belladone, celle-ci a 25 % de chances de la guérir, à condition d'être ingérée dans l'heure. Il est à noter que cette infusion incapacitera la personne durant 1-4 jours. Il existe également 1 % de chances pour que le poison qu'elle contient soit fatal. Si cette méthode n'est pas utilisée, il est nécessaire qu'un sort de *guérison des maladies* soit lancé par un patriarche de niveau 12 au moins — sinon la victime deviendra un lycanthrope en 7-14 jours. Il existe d'autres formes de lycanthropie mais elles sont, au plus, extrêmement rares.

Loup-garou : Sous leur forme humaine, les loups-garous sont très difficiles à repérer car ils peuvent être de n'importe quelle taille et des deux sexes. Ils aiment à garder la position bipède sous leur forme animale, mais les garloups (loups pouvant se transformer en hommes) adoptent toujours une forme de loup normal. Une meute comprendra certainement des représentants des deux espèces. Si ses membres sont au nombre de 5 à 8, il est possible qu'une bande de loups-garous soit constituée par une famille.



Celles-ci sont formées d'1 mâle, 1 femelle et 3-6 jeunes ayant une maturité de 60 % à 90 %. Si la femelle est attaquée, le mâle combattra à +2 au toucher et infligera les dégâts maximum chaque fois qu'il touchera. Si les jeunes sont attaqués, la femelle se battra à +3 au toucher et infligera les dégâts maximum chaque fois qu'elle touchera. Les jeunes se battent avec une pénalité de -4 à -1 au toucher, selon leur stade de maturité ; ils infligent 2-5 points de dégâts par attaque.



Ours-garou : Les grands ours-garous sont les plus puissants de tous les lycanthropes. On ne les rencontre qu'à pleine maturité. Un ours-garou solitaire aura 50 % de chances d'être accompagné par 1-6 ours bruns. Il lui est toujours possible d'appeler 1-6 ours bruns en 2-12 tours, si de telles créatures se trouvent à moins de 2 km de là. Sa forme humaine est généralement de grande taille, hirsute et de tempérament solitaire. Les blessures de ces créatures se régénèrent à un rythme trois fois supérieur à la normale. Les ours-garous ne sont pas sujets aux maladies. S'ils le désirent, ils peuvent *guérir une maladie* d'une autre personne en 1-4 semaines.



Rat-garou : Parfois appelées hommes-rats, ces créatures rusées et maléfiques habitent des complexes de tunnels souterrains, sous les cités. Les rats-garous peuvent adopter trois formes différentes — humain, homme-rat de taille humaine et rat géant. Ils sont généralement armés d'épées. Ils utilisent leur forme humaine pour duper les humains, les entraînant en un endroit où ils peuvent les capturer — en vue d'obtenir une rançon, ou pour les dévorer. Les rats-garous aiment à se déplacer sous forme de rats, plus petits que des humains mais bien plus grands que des rats normaux. Il leur est possible d'appeler et de contrôler des rats géants, chaque rat-garou pouvant en attirer 2-12.



Sanglier-garou : Vivant dans les forêts épaisses et régions similaires, les sangliers-garous possèdent un très mauvais caractère et sont fort susceptibles d'attaquer. Sous forme humaine, ils sont généralement sanguins et irascibles — les berserkers typiques. Les sangliers-garous se mêlent rarement aux sangliers normaux (15 % de chances).



Tigre-garou : Les tigres-garous se rapprochent beaucoup des tigres normaux par leur habitat. Ils sont le plus souvent de sexe féminin. Il n'y a que 5 % de chances pour que les tigres-garous se mêlent aux fauves normaux. Ils ont cependant le pouvoir de converser avec toutes les espèces de félins ; à cause de cela, ceux-ci ont 75 % de chances de se montrer amicaux avec eux.

LYNX, Géant

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *2 + 2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *5 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-2/1-2/1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Pattes arrière pour 1-3/1-3*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces chats forestiers affectionnent les régions froides. Ils sont agressifs et leur intelligence leur permet de se hisser au niveau des autres prédateurs. Dans leur gîte, on a 25 % de chances de rencontrer 1-4 chatons, ayant une maturité de 10 % à 30 %, ne possédant aucune attaque efficace. Les lynx géants grimpent très bien, nagent raisonnablement bien et peuvent bondir sur 5 m. Si le lynx touche sa victime avec ses deux pattes avant, il bénéficie de deux attaques supplémentaires (des pattes arrière) au cours du même round, infligeant chacune 1-3 points de dégâts.

Les lynx géants parlent leur propre langue. Ils ont appris à se dissimuler pour éviter d'être repérés (90 % de chances de passer inaperçus dans des circonstances normales) ou pour surprendre une proie (surprennent sur 1-5). Ils ont 75 % de chances de détecter les pièges.



« Comment ça, tu veux qu'on discute avec ce lynx ? Le dernier monstre auquel on a causé s'est farci la moitié du groupe en guise de petit-déjeuner ! »



MAITRE DES VENTS — MANGE-PENSEES — MANTICORE — MEDUSE — MILLE-PATTES, GÉANT — MIMIQUE — MINOTAURE — MOISISSURE — MOLOSSE SATANIQUE — MOMIE — MONSTRE ROUILLEUR — MONSTRE SU — MORKOTH — MULE

MAITRE DES VENTS

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *45 m/90 m*
DES DE VIE : *6+3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *C, R*
Nbre. D'ATTAQUES : *Voir ci-dessous*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les maîtres des vents sont des créatures venues du plan élémentaire de l'air et qui, sur le plan matériel, aiment à vivre sur de hautes montagnes ou dans de grandes cavernes situées bien au-dessous de la surface du sol. Leur approche peut se détecter à 30-90 m sous forme de sifflement, gémissement ou rugissement, selon leur nombre. Ces monstres sont télépathes et peuvent détecter des pensées à une distance de 30-90 m (ils travaillent en chaînes afin d'augmenter ces distances).

Ils attaquent à l'aide de la force du vent. Chaque maître des vents inflige 3-18 points de dégâts par round à toute créature se trouvant à moins de 3 m de lui, à condition de parvenir à la toucher.

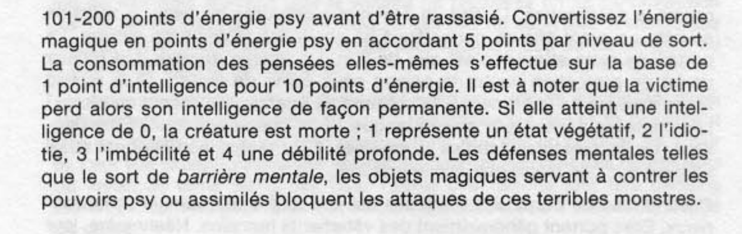
Etant éthérés, les maîtres des vents ne peuvent être combattus que par des créatures telles que djinns, éfrits, chasseurs invisibles ou serviteurs aériens. Ils ne sont affectés que par des sorts tels que *contrôle du climat* (le monstre meurt, à moins de réussir un jet de protection contre la magie), *ralentissement* (les affecte à la manière d'une boule de feu) et *tempête de glace* (les repousse pour 1-4 rounds). Un sort de *rapidité* inflige au maître des vents des dégâts diminués de moitié mais double ceux que le monstre lui-même inflige. Les barrières magiques arrêteront celui-ci, qui poursuivra sinon ses victimes durant un minimum de 2-5 rounds. Les maîtres des vents sont sujets aux attaques par télépathie. Ils sont parfois réduits en esclavage par les géants des tempêtes (pour des raisons évidentes).

MANGE-PENSEES

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre. D'ATTAQUES : *0*
DEGATS/ATTAQUE : *Sans*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les mange-pensées habitent l'éther. Leurs sens s'étendent cependant jusque dans le plan matériel ; toute énergie psy ou assimilée psy, utilisée dans l'un ou l'autre plan, attirera leur attention (le niveau de capacité psy ou de magie est égal, multiplié par 3, à la portée de l'attraction, en mètres). Le mange-pensées ressemble, pour ceux qui sont capables de le voir, à un ornythorinque gris squelettique, pourvu d'une tête énorme. Ses pattes palmées lui permettent de nager dans l'éther. Il ne peut être attaqué que par des créatures éthérées. Son seul désir est de se nourrir de l'énergie mentale de la proie vers laquelle il est attiré ; s'il parvient à moins de 18 m d'une créature du plan éthéré ou physique, il pourra absorber toute l'énergie psy ou magique que celle-ci tentera d'utiliser. A moins de 3 m, le mange-pensées pourra même se nourrir des pensées de créatures ne possédant pas de pouvoirs psy. Chaque mange-pensées peut consommer



101-200 points d'énergie psy avant d'être rassasié. Convertissez l'énergie magique en points d'énergie psy en accordant 5 points par niveau de sort. La consommation des pensées elles-mêmes s'effectue sur la base de 1 point d'intelligence pour 10 points d'énergie. Il est à noter que la victime perd alors son intelligence de façon permanente. Si elle atteint une intelligence de 0, la créature est morte ; 1 représente un état végétatif, 2 l'idiotie, 3 l'imbécilité et 4 une débilité profonde. Les défenses mentales telles que le sort de *barrière mentale*, les objets magiques servant à contrer les pouvoirs psy ou assimilés bloquent les attaques de ces terribles monstres.

MANTICORE

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *36 m/54 m*
DES DE VIE : *6+3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *E*
Nbre. D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/1-3/1-8*
ATTAQUES SPECIALES : *épines caudales*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les manticores aiment les gîtes isolés, aussi les rencontre-t-on le plus souvent dans des cavernes ou des souterrains. On les trouve sous tous les climats, bien qu'elles préfèrent la chaleur au froid. Leur proie favorite est l'homme. Lorsqu'on les rencontre hors de leur gîte, elles sont fréquemment à la recherche de proies humaines.

Une manticore attaque en relâchant tout d'abord une volée de six épines caudales (portée de 6 m, comme une arbalète légère, 1-6 points de dégâts par coup au but). Le monstre peut tirer quatre de ces volées.

Description : La couleur d'une manticore est celle des êtres auxquels elle emprunte ses différentes parties — corps de lion, ailes de chauve-souris, visage humain.

MEDUSE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *6*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *50 %*
TYPES DE TRESOR : *P, Q (x 10), X, Y*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *regard pétrifiant + poison*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les méduses sont des créatures humanoïdes haineuses habitant de sombres grottes ou cavernes, et s'aventurant parfois à l'extérieur en quête d'une proie. Elles tentent alors d'amener les humains à les regarder dans les yeux.

Le regard d'une méduse change en pierre toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 9 m, à moins qu'elles ne réussissent un jet de protection contre la pétrification. Quand un adversaire détourne les yeux, la méduse se jette en avant afin de permettre à sa chevelure vipérine de mordre. La portée de cette attaque n'est que de 3 m. La victime mordue doit réussir un jet de protection contre le poison sous peine de mourir. Si le regard d'une méduse lui est renvoyé, la créature se change elle-même en pierre ! Les méduses parlent leur propre langue, ainsi que le commun. Elles peuvent voir les créatures astrales et éthérées. Leur regard pétrifiant est aussi efficace sur ces plans que sur le matériel.

Description : Le corps des méduses semble tout à fait humain et harmonieux. Elles portent généralement des vêtements humains. Néanmoins, leur visage aux traits horribles et leur chevelure reptilienne grouillante révèlent leur nature à courte distance (6 m). Les yeux brillants, cerclés de rouge, d'une méduse sont clairement visibles à une distance de 9 m.

MILLE-PATTES, Géant

FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *2-24*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *¼*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *Sans*
ATTAQUES SPECIALES : *Poison*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (30 cm ou plus)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

On peut rencontrer presque n'importe où ces créatures répugnantes. Agressives, elles se précipitent sur leur proie pour la mordre, injectant alors du poison dans la blessure. La plupart du temps, néanmoins, celui-ci est faible et n'entraîne pas la mort (ajouter +4 au dé de jet de protection). De plus, le mille-pattes étant de petite taille, il est plus vulnérable aux attaques lui autorisant un jet de protection (-1 sur le dé).

On trouve des mille-pattes parés de nombreuses couleurs différentes — du gris pâle au noir, du rouge au brun.

MIMIQUE



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *9 m*
DES DE VIE : *7-10*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Glu*
DEFENSES SPECIALES : *Camouflage*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi- à moyenne*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les mimiques sont des créatures souterraines incapables de supporter la lumière du soleil. Il leur est possible d'imiter parfaitement la pierre ou le bois. On en distingue deux variétés : les grandes (9-10 dés) « mimiques assassines », semi-intelligentes et carnivores, ainsi qu'une race intelligente, légèrement plus petite. Alors que les premières attaquent tout ce qui passe à leur portée, les secondes sont généralement amicales si on leur offre de la nourriture. Toutes les mimiques se déplacent constamment, en quête de proies.

Les mimiques se déguisent en portions de maçonnerie, portes, coffres ou toute autre substance — ou objet — qu'il leur est possible d'imiter. Lorsqu'une créature touche une mimique, celle-ci frappe à l'aide d'un pseudopode, infligeant 3-12 points de dégâts par coup. Dans le même temps, elle sécrète une glu retenant fermement le membre à l'aide duquel elle a été touchée, quel qu'il soit.

Les mimiques assassines ne parlent pas mais l'autre race possède sa propre langue et peut généralement en parler plusieurs autres, comme le commun, l'orque, etc. Contre récompense, elles diront peut-être aux aventuriers ce qu'elles ont vu dans les environs.

MINOTAURE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-8*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *6+3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8 ou 1-4/selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Surpris seulement sur un 1*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique Mauvais*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les minotaures ne se trouvent typiquement que dans des endroits sauvages — ou souterrains — rappelant des labyrinthes. Ce sont de cruels mangeurs d'hommes qui compensent leur manque d'intelligence par la ruse et des sens extrêmement aiguisés. Il leur est possible de traquer leur proie par son odeur, avec une efficacité de 50 %. S'ils la voient, ils se lancent toujours à sa poursuite. A moins d'être à l'évidence incapables de vaincre, ils attaquent sans peur toutes les créatures vivantes.

Au cours d'un combat, le minotaure peut frapper du front les adversaires mesurant au moins 2 m de haut ou bien mordre ceux qui n'atteignent pas cette taille. La première de ces attaques inflige 2-8 points de dégâts, la seconde 1-4. Ces créatures utilisent aussi une arme — généralement une gigantesque hache (traiter comme une hallebarde) ou un fléau (+2 aux dégâts).

Les minotaures possèdent leur propre langue et ont 25 % de chances de parler également le commun.

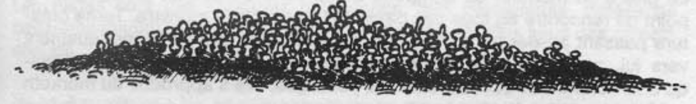
MOISISSURE

	Brune	Jaune
FREQUENCE :	*Très rare*	*Peu commune*
Nbre. RENCONTRE :	*1 parcelle*	*1 parcelle*
CLASSE D'ARMURE :	*9*	*9*
DEPLACEMENT :	*0 m*	*0 m*
DES DE VIE :	—	—
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*0*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*0*	*1-8*
ATTAQUES SPECIALES :	*Réfrigération*	*Spores empoisonnées*
DEFENSES SPECIALES :	*Voir ci-dessous*	*Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Voir ci-dessous*	*Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE :	*Non-*	*Non-(voir ci-dessous)*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*P à G*	*P à G*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans (voir ci-dessous)*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans (voir ci-dessous)*

Les **moisissures brunes** peuvent pousser en tout endroit souterrain. Leur couleur varie de l'ocre pâle au brun doré. Elles ne peuvent supporter de grandes quantités de rayons ultra-violets mais se nourrissent de la plupart des autres formes d'énergie rayonnante. Là où pousse une parcelle de moisissure brune, la température est inférieure à la moyenne. Si une créature s'approche d'elle à moins de 2 m, la moisissure commencera à absorber sa chaleur corporelle — même dans le cas d'une créature à sang froid. Durant chaque round d'exposition, la moisissure drainera une quantité de chaleur égale à 1-8 points de dégâts de froid, par 10 degrés de chaleur corporelle supérieurs à 12 °C que possède la créature. De plus la moisissure grandit instantanément sous l'action directe de la chaleur. Aussi si une torche, de l'huile enflammée ou une boule de feu se trouvent à proximité d'elle, la parcelle de moisissure pourra multiplier sa taille par 2, 4, ou 8 grâce à la chaleur. Cette croissance est si rapide qu'elle sera achevée au round suivant, permettant à la moisissure de drainer toute chaleur supplémentaire se trouvant dans sa nouvelle zone d'effet.

Les moisissures brunes ne peuvent se nourrir des sorts de *lumière* ou d'*aura féerique*. Elle ne sont affectées que par le froid magique — à l'exclusion de toute autre attaque, magique ou non. Les *tempêtes* ou *murs de glace* les plongent en léthargie durant 5-30 tours. Un *bâtonnet de glace* ou le souffle d'un dragon blanc les tue. Ce végétal ne peut causer aucun mal aux créatures utilisant le froid (dragons blancs, crapaux des glaces ou loups des glaces).

Moisissure jaune : Fongus souterrain plus commun, celui-ci adopte une teinte variant du jaune pâle à l'orange doré. Toute créature touchant cette moisissure est attaquée par ses enzymes. Ceux-ci attaquent également le bois, quoique plus lentement. Ils sont inefficaces contre métal ou pierre. Si le contact avec la substance est violent, il existe 50 % de chances pour que la colonie relâche des spores. Redoutables, ces dernières se dégagent en un nuage asphyxiant, de 9 m x 9 m x 9 m, prenant sa source à l'endroit de l'impact. A moins de réussir un jet de protection contre le poison, toute créature se trouvant au sein de ce nuage mourra, les poumons emplis de moisissure jaune. Pour sauver de telles victimes, il est nécessaire d'utiliser dans les 24 heures les sorts de *guérison des maladies* et de *résurrection*.



Les moisissures jaunes ne sont affectées que par les attaques basées sur le feu — l'huile enflammée, un élémental de feu, etc. La lumière perpétuelle les plonge en léthargie durant 2-12 tours. Au bout de cette période la moisissure prend le dessus et détruit la lumière.

Lorsqu'il est assemblé en grandes colonies d'au moins 50 mètres carrés, ce végétal forme 1 fois sur 6 une intelligence collective. En ce cas, la moisissure jaune aura une conscience mentale et psy de son environnement. Elle attaquera par un nuage de spores si elle sent la présence d'une autre forme de vie (la portée de cette détection varie de 3 à 18 m) ou par pouvoirs psy si de telles capacités sont utilisées dans un rayon de 6 à 36 m (détermination aléatoire de la portée de la détection). En cas d'attaque psy, la moisissure attendra l'approche de la forme de vie puis lancera une attaque égale à la forme la plus puissante d'insinuation spirituelle. Il est impossible de contre-attaquer de cette manière à moins qu'un clerc pouvant communiquer par télépathie avec les plantes ne soit disponible : il lui faudra alors servir d'intermédiaire à l'attaque, lui donnant une forme susceptible d'affecter l'intelligence végétale de la colonie. Dans tout autre cas, la moisissure jaune doit être attaquée physiquement et détruite. La colonie possède une puissance suffisante pour effectuer 1 à 10 attaques psy au cours d'autant de tours. Un repos de 1-4 jours lui est ensuite nécessaire pour pouvoir à nouveau attaquer ainsi.

MOLOSSE SATANIQUE



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *4-7*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-10*
ATTAQUES SPECIALES : *Souffle du feu*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les molosses sataniques ne sont pas originaires du plan matériel mais certains d'entre eux le hantent désormais, y ayant été amenés par différentes créatures qui souhaitaient disposer de leurs services maléfiques.

En plus d'une attaque normale (une simple morsure de leurs grands crocs noirs), les molosses sataniques peuvent souffler un feu ardent sur un adversaire, jusqu'à une distance de 3 m, infligeant 1 point de dégâts par dé de vie du molosse, à moins que la victime ne réussisse un jet de protection contre les souffles de dragons, auquel cas elle ne subit que la moitié des dégâts. Ainsi le souffle d'un molosse satanique à 7 dés de vie inflige 7 ou 4 points de dégâts par attaque.

Les molosses sataniques se déplacent avec une grande souplesse, aussi surprennent-ils leurs adversaires sur un résultat de 1-4 (sur 6). Ils possèdent une excellente ouïe et ne sont donc surpris que sur un résultat de 1 (sur 6). Leur vue exceptionnelle leur permet de localiser les créatures *dissimulées* ou *invisibles* dans 50 % des cas. Toutes ces raisons font que certains monstres, dont les géants du feu, les considèrent comme d'excellents chiens de garde.

Description : Les molosses sataniques ont un pelage pouvant varier du roux à l'ocre-rouge. Leurs yeux sont rouges et luisants. La langue et les crocs sont d'un noir de jais.

MOMIE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *6+3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *80 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Epouvante*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les momies sont des morts-vivants (autrefois humains) existant à la fois sur le plan normal et le plan matériel positif. On les rencontre près de leur tombe, dans des bâtiments funéraires ou des ruines. Le mal qui les habite leur confère un semblant de vie qui les pousse à détruire toute créature vivante. Leur haine malsaine de la vie et leur état étrange de mort vivante leur donne un pouvoir colossal, si bien que tout coup donné par leur bras inflige 1-12 points de dégâts. Le simple toucher d'une momie provoque une maladie apparentée à la lèpre. Elle est fatale en 1-6 mois et entraîne la perte permanente de 2 points de charisme par mois chez la victime. Elle ne peut être soignée que par le sort de *guérison des maladies*. Cette maladie empêche l'action de tous les sorts de *soins*. Les créatures infectées se régénèrent 10 fois moins vite que la normale.

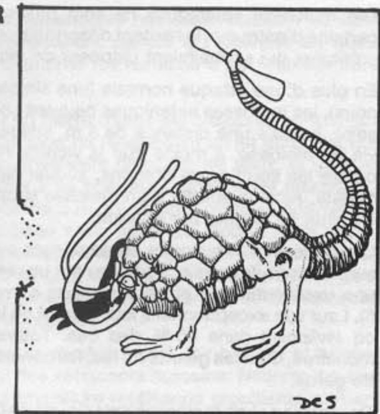
La simple vue d'une momie à moins de 18 m cause une telle *épouvante* et *révulsion* chez toutes les créatures qu'à moins de réussir un jet de protection contre la magie, la victime reste *paralysée* par l'effroi durant 1-4 rounds. Il est à noter que le nombre donne du courage et que pour chaque créature supérieure à 6, par momie, les victimes ajoutent +1 à leur dé de sauvegarde. Des humains confrontés à une momie effectuent tous leur jet de protection à +2.

Les momies ne peuvent être blessées que par des armes magiques et encore celles-ci ne causent-elles que la moitié des dégâts, en arrondissant toutes les fractions au chiffre inférieur (5 devenant 2, 3 devenant 1 et 1 devenant 0). Les sorts de *sommeil, charme, paralysie*, et ceux basés sur le *froid* n'ont aucun effet sur elles. Le poison et la paralysie ne les affectent pas. Un sort de *Rappel à la Vie* transforme une momie en humain normal — guerrier de 7e niveau, bien sûr — à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre les sorts. Le feu, même non magique, cause un certain mal aux momies : un coup asséné par une torche leur inflige 1-3 points de dégâts. Une fiole d'huile enflammée 1-8 au premier round de contact et le double au second. Les feux magiques sont plus efficaces que contre d'autres adversaires : +1 par dé de dégâts. Si on les arrose d'eau bénite, les momies subissent 2-8 points de dégâts par fiole pleine les frappant.

Toute créature tuée par une momie pourrit et ne peut être rappelée à la vie, à moins que les sorts de *guérison des maladies* et de *rappel à la vie* ne soient utilisés dans les 6 tours suivant la mort.



MONSTRE ROUILLEUR



FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *5*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *Q (x10)*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *0*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les monstres rouilleurs ne se rencontrent qu'en des endroits sombres et souterrains. Ils hantent ces lieux à la recherche de nourriture — des métaux de toutes sortes mais principalement ferreux, tels que le fer, l'acier et les alliages en découlant (comme le mithril et les armes ou armures d'adamantite). Si le monstre touche le métal à l'aide de ses deux antennes (lancer un dé de toucher), celui-ci rouille ou se corrode. Il est à noter que les objets magiques bénéficient d'un jet de protection, 10 % de chances par « plus » de ne pas être affectés. Ex : une armure ou une arme +2 a 20 % de chances d'être sauvée. Le métal rouille ou se corrode et tombe immédiatement en morceaux (lesquels sont facilement dévorés et digérés par la créature). Les armes frappant un monstre rouilleur sont affectées comme si elles avaient été touchées par ses antennes. Les monstres rouilleurs sentent la présence de métal à une distance de 27 m. Ils s'interrompront durant 1 round pour dévorer des objets tels qu'une poignée de pics en fer ou une masse si un groupe en fuite les leur jette, mais s'attaqueront aux métaux ferreux de préférence au cuivre, à l'argent, etc.



MONSTRE SU

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-12*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *5+5*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR : *C, Y*
Nbre D'ATTAQUES : *5*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4 (x4)/2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Chaotique*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *120*
Modes d'Attaque/Défense : *Voir ci-dessous*

Les monstres Su se rencontrent aussi bien dans des étendues sauvages désolées que dans des souterrains. Ils possèdent une queue préhensile qu'ils utilisent pour sauter de branche en branche ou pour se suspendre la tête en bas. D'une telle position, ils peuvent attaquer avec leurs quatre pattes griffues ainsi qu'avec leurs dents. Les quatre pattes sont préhensiles et armées d'ongles extrêmement aiguisés. Les monstres Su sont aussi à l'aise la tête en bas que dans une position normale — la première de celles-ci leur étant coutumière lorsqu'ils chassent. Si on en rencontre plus de 4, il est probable (50 %) que le groupe se composera d'un mâle, d'une femelle et de jeunes (déterminer leur stade de croissance en lançant 1d10, utilisant un incrément de 10 % et traitant 10 % comme 20 % et 100 % comme 90 %). La femelle combattra au double de ses capacités durant 6 tours si les jeunes sont attaqués — le mâle combattra de même pendant 4 tours si la femelle est attaquée. Les monstres Su possèdent une capacité psy latente qui leur permet de lancer une forme d'attaque psy une fois par jour, si ce type de capacité est utilisé à moins de 36 m d'eux. Lancer 1d6 pour déterminer la forme d'attaque : 1-2 = *Suffocation Psychique* ; 3-4 = *Explosion Psi* ; 5-6 = *Pression Mentale*. Les défenses psy ne sont pas nécessaires, les monstres Su n'étant pas eux-mêmes sujets à ce type d'attaques.

Description : La fourrure d'un monstre Su est d'un gris sale. Sa queue et son visage sont noirs, ses pattes rouge sang.

MORKOTH

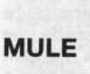


FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *7*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *100 %*
TYPES DE TRESOR : *G*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-10*
ATTAQUES SPECIALES : *Hypnose*
DEFENSES SPECIALES : *Réflexion des sorts*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Le morkoth, ou morlock, est un monstre à l'apparence sombre et floue, souvent appelé « apparition des profondeurs ». On le suppose humanoïde mais les témoignages sont d'une grande variété. Il habite des eaux sombres et profondes.

Le gîte d'un morkoth se compose d'une série de tunnels en spirale. Au point de rencontre de tous ces passages se trouve le monstre. Toute créature passant au-dessus de l'un de ces tunnels est attirée hypnotiquement vers lui, car l'ensemble forme un dessin au pouvoir *hypnotisant*. Lorsqu'une victime se trouve au sein des passages, elle s'approche du morkoth sans en avoir conscience et est *charmée* par un sort du monstre, à moins de réussir un jet de protection à -4 sur le dé. Les victimes charmées sont ensuite dévorées selon la fantaisie du morkoth. Les tunnels sont construits de façon à empêcher l'entrée de grandes créatures. Typiquement, un gîte compte 6 tunnels. Il est à noter que pour tout être s'en approchant à moins de 18 m, l'effet hypnotique est annulé.

Le morkoth attaque par morsure. Une victime charmée subira ces attaques sans s'en rendre compte, permettant ainsi au monstre de la dévorer. Les attaques par sorts, quels qu'ils soient, sont reflétées par le morkoth, affectant leur lanceur et éventuellement d'autres personnages se trouvant près de lui, si le sort possède une aire d'effet. Néanmoins le lancement simultané d'une *dissipation de la magie* empêchera la réflexion du sort et créera une chance de 50 % pour que le morkoth soit affecté par celui-ci — bien qu'il bénéficie encore en ce cas d'un jet de protection.



MULE

FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1 ou 2*
DEGATS/ATTAQUE : *1-2/1-6*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les mules sont des hybrides stériles, nés de l'accouplement d'un âne et d'une jument. Elles sont fortes et agiles, peuvent donc s'aventurer dans la plupart des donjons avec assurance. Parfois les mules se montrent très entêtées et refusent de coopérer. Dans cet état d'esprit, elles sont tout à fait capables de mordre ou de frapper du pied celui qui les mène. Le feu ne les effraie pas mais les odeurs étranges peuvent les faire s'enfuir, ou commencer à pousser des braiements sonores. Une mule peut transporter un poids de 2000 po à vitesse normale, de 6000 à demi-vitesse.



NAGA — NAIN — NECROPHAGE — NEO-OTYUGH — NYMPHE

NAGA

	Aquatique	Esprit	Gardien
FREQUENCE :	*Peu commun*	*Rare*	*Très rare*
Nbre. RENCONTRE :	*1-4*	*1-3*	*1-2*
CLASSE D'ARMURE :	*5*	*4*	*3*
DEPLACEMENT :	*27 m/54 m*	*36 m*	*45 m*
DES DE VIE :	*7-8*	*9-10*	*11-12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*45 %*	*60 %*	*75 %*
TYPES DE TRESOR :	*D*	*B, T,X*	*H*
Nbre D'ATTAQUES :	*1*	*1*	*2*
DEGATS/ATTAQUE :	*1-4*	*1-3*	*1-6/2-8*
ATTAQUES SPECIALES :	*Voir ci-dessous*	*Voir ci-dessous*	*Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Très*	*Haute*	*Exceptionnelle*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Chaotique mauvais*	*Loyal bon*
TAILLE :	*M (3 m de long)*	*G (5 m de long)*	*G (6,5 m de long)*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*

Les nagas sont des créatures reptiliennes, très intelligentes, dotées de capacités magiques. On les rencontre la plupart du temps sous des climats chauds.

Naga Aquatique : Ne se rencontrant qu'en eau douce et claire, ces créatures sont curieuses mais leur attitude reste assez neutre. Elles n'attaquent que si on les effraie ou bien pour se défendre. On les dérange rarement dans leur gîte car elle habitent souvent plusieurs mètres sous la surface d'un étang, d'un lac ou d'une rivière. Venant s'ajouter à leur morsure empoisonnée qui inflige 1-4 points de dégâts, les nagas aquatiques peuvent employer des sorts (à l'exception de ceux basés sur le feu) au 5e niveau de magie, soit 4 sorts de magicien du 1er niveau, 2 du 2e et 1 du 3e par jour.

Les nagas aquatiques varient du vert émeraude au turquoise, en un dessin réticulé comprenant du brun chocolat et du vert jade pâle ou du gris sombre et du vert olive. La couleur de leurs yeux s'étend du vert pâle à l'ambre lumineux.



Naga Esprit : Totalement mauvais, les nagas esprits cherchent à faire le mal chaque fois et partout où cela leur est possible. Ils choisissent comme logis des endroits lugubres, souterrains ou en ruines. En plus de leur morsure venimeuse qui inflige 1-3 points de dégâts, ces monstres peuvent *charmer* (comme un sort de *charme*) de façon permanente tout humanoïde croisant leur regard et ne réussissant pas un jet de protection contre la paralysie. Enfin, les nagas esprits peuvent utiliser des sorts de magicien et de clerc, au niveau 5 et 4, respectivement. Soit 4 sorts de magicien du 1er niveau, 2 du 2e et 1 du 3e, et 2 sorts de clerc du 1er niveau et 1 du 2e par jour.

Les nagas esprits sont recouverts d'écailles noires, parsemées de bandes cramoisies. Leurs têtes sont bulbeuses et possèdent une apparence extrêmement humaine, même au niveau de la pigmentation et des cheveux.

Naga Gardien : Sages et bienveillants, les naga gardiens se rencontrent principalement en des sites sacrés, gardant le trésor de personnalités Loyales Bonnes, ou surveillant quelque maléfice. En plus de leur morsure venimeuse qui inflige 1-6 points de dégâts et de leur constriction qui en administre 2-8, les nagas gardiens peuvent cracher du poison sur une créature isolée, jusqu'à une distance de 9 m ; si la victime manque son jet de protection contre le poison, elle est tuée par le crachat. Les nagas gardiens ont également la possibilité d'utiliser des sorts cléricaux comme s'ils étaient eux-mêmes des clercs de 6e niveau, c'est-à-dire 2 sorts de clerc du 1er niveau, 2 du 2e, 1 du 3e et 1 du 4e par jour.

NAIN

FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *40-400*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *50 %*
TYPES DE TRESOR : *individuels M (x5) ; G, Q (x20), R*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *selon l'arme ou 1-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Jets de protection à 4 niveaux au-dessus (voir ci-dessous)*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessus*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Loyal bon*
TAILLE : *P (1,3 m et plus)*
CAPACITE PSY : *Sans**
Modes d'Attaque/Défense : *Sans**

* Peuvent exister chez des individus exceptionnels

Les collines rocheuses sont l'endroit de prédilection de ces créatures vigoureuses. Les nains se groupent généralement en clans qui ne sont ni hostiles, ni mutuellement exclusifs mais se livrent une compétition farouche. Ces créatures peuvent posséder deux classes ou plus simultanément. Il est par exemple possible de rencontrer des guerriers/clercs. Il est également à noter que le niveau d'expérience peut varier entre les deux classes (ou plus) que ces créatures sont capables de posséder.

Dans tout groupe de 40 nains, on rencontrera un guerrier de niveau 2 à 6 (pour déterminer le niveau, lancer 1d6, 1 comptant comme 2, les autres chiffres indiquant le niveau). Un groupe de 160 nains ou plus comprendra également un guerrier du 6e niveau et un du 4e, comme chef et lieutenant. Dans un groupe de 200 nains ou plus, on rencontrera aussi un guerrier/clerc de 3 à 6e niveau guerrier et de 4 à 7e niveau clerc. Un groupe de 320 nains ou plus hébergera de plus les nains suivants : un guerrier de 8e niveau, un guerrier de 7e niveau, un guerrier 6e/clerc 7e et deux guerriers/clercs de 4e niveau. Si la rencontre se produit dans leur gîte — domicile — on y trouvera en plus 2-12 guerriers de niveau 2 à 5, 2-8 guerriers/clercs de niveau 2 à 4 (dans chaque classe), des femelles et des jeunes

en nombres égaux, respectivement, à 50 % et 25 % de celui des mâles adultes. Un gîte de nains est toujours un complexe souterrain creusé dans le roc.

Les nains sont typiquement vêtus de cottes de mailles et portent des boucliers. leur armement habituel est le suivant :

Epée et arbalète légère	15 %
Epée et arme d'hast	10 %
Epée et lance de fantassin	20 %
Hache et arbalète lourde	10 %
Hache et marteau	25 %
Hache et masse	10 %
Marteau et pique	10 %

Les guerriers de plus haut niveau et les guerriers/clercs ont 10 % de chances par niveau de posséder une armure et/ou des armes magiques. Pour les guerriers/clercs, il convient de tirer également un pourcentage de 10 % par niveau clérical de posséder 1-4 objets supplémentaires (potion, parchemin de clerc, anneau, bâton/baguette/bâtonnet, magie diverse) utilisables par les clercs. Tous les nains au niveau plus élevé que la normale portent armure de plates et bouclier.

Dans 60 % des cas, les nains possèdent des animaux apprivoisés pour garder leur gîte : 5-20 loups (25 %) ou 2-8 ours bruns (75 %).

Compte tenu de leur haine implacable pour les gobelins, les orques et les hobgobelins, les nains bénéficient d'un bonus de +1 sur tous-les jets de toucher lancés contre ces créatures. Lorsque des nains combattent ogres, trolls et géants, ceux-ci doivent soustraire 4 points de leur dé de toucher, à cause de la taille de leurs adversaires et de leur habileté à combattre des opposants colossaux.

Tous les nains résistent fort bien à la magie et au poison : ils effectuent donc leurs jets de protection comme s'ils possédaient 4 niveaux de plus que le leur. Les nains voient dans le noir (infravision), repérant les monstres à une distance de 18 m. Grâce à leurs qualités de mineurs, ils peuvent (50 à 75 % de chances) détecter les passages inclinés, les pièces ou les murs pivotants, escamotables, les constructions nouvelles ou inhabituelles. Selon la même probabilité, ils sont capables de déterminer la profondeur approximative à laquelle ils se trouvent.

Les nains parlent leur propre langue ainsi que celles des gnomes, des gobelins, des kobolds et des orques. 75 % d'entre eux parlent également le commun.

Description : les nains ont une peau généralement brune, claire ou foncée, avec des pommettes rougeaudes et des yeux brillants (presque jamais bleus). Leurs cheveux sont bruns, noirs ou gris. Ils apprécient pour leurs vêtements les tons sombres rehaussés de parcelles aux couleurs vives. Quoique ne mesurant qu'environ 1 m 30, ils ne pèsent pas moins de 75 kg, étant donnée leur constitution solide et musculeuse. En moyenne, ils vivent au moins 350 ans.

Nain des Montagnes : Ces créatures sont similaires à leurs cousins, les nains des collines, détaillés ci-dessus. Les seules différences sont la taille (1 m 50 et plus), les dés de vie (1+1) et la couleur (généralement plus claire, avec des cheveux bruns). Ils emploient moins d'arbalètes (20 % maximum) et plus de lances de fantassin (30 %). Une force de 16 permet aux nains des montagnes d'atteindre le 7e niveau, une force de 17 le huitième et une force de 18 le neuvième. Les nains des montagnes peuvent vivre pendant 400 ans et plus.

NECROPHAGE

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *2-16*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *4+3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *70 %*
TYPES DE TRESOR : *B*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Absorption d'énergie*
DEFENSES SPECIALES : *Touché uniquement par les armes magiques ou en argent.*



RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Le terme de nécrophages désigne aujourd'hui ces humains morts-vivants qui habitent typiquement des tertres funéraires ou des catacombes. Ces créatures sont extrêmement maléfiques et haineuses, cherchant à détruire toute forme de vie qu'elles rencontrent. Les nécrophages évitent les lumières trop violentes et détestent le soleil.

Ces monstres existant simultanément sur le plan normal et les plans négatifs du plan matériel, ils ne sont affectés que par les armes magiques ou en argent. Cette existence leur permet de drainer des niveaux d'énergie — un niveau par coup porté à un adversaire. La créature frappée perd les points de vie correspondant au coup (1-4) plus un niveau d'expérience et tous les bonus qui en dérivaient : points de vie, bonus de classe, capacités de voleur, niveaux de sorts, etc. Un magicien de 9e niveau frappé par un nécrophage perd 1-4 points de vie et devient magicien de 8e niveau ; il possède les sorts et les points de vie d'un magicien de 8e niveau et utilise la table de combat correspondante.

Les nécrophages ne sont pas affectés par les sorts de *sommeil, charme, paralysie* ni par ceux basés sur le *froid.* Ni le poison, ni la paralysation ne les affectent. L'eau bénite leur inflige 2-8 points de dégâts par fiole pleine qui les touche. Un sort de *rappel à la vie* détruit un nécrophage. Tout humain totalement privé de ses niveaux d'énergie par un nécrophage deviendra lui-même un nécrophage, de demi-force, sous le contrôle de son assassin.

NEO-OTYUGH



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *9-12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Voir ci-dessous*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *2-12/2-12/1-3*
ATTAQUES SPECIALES : *Maladie*
DEFENSES SPECIALES : *Jamais surpris*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne-très*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les néo-otyughs sont une espèce d'otyughs (voir ce mot) plus grande et plus intelligente. Ils possèdent les caractéristiques générales des otyughs et sont encore plus agressifs lorsqu'ils recherchent une proie. De plus, ils communiquent un peu mieux par télépathie. Certaines de ces créatures atteignent un diamètre de 3 m et une hauteur de 1 m ou plus. La peau d'un néo-otyugh est encore plus dure que celle d'un otuygh, quoique d'apparence similaire.

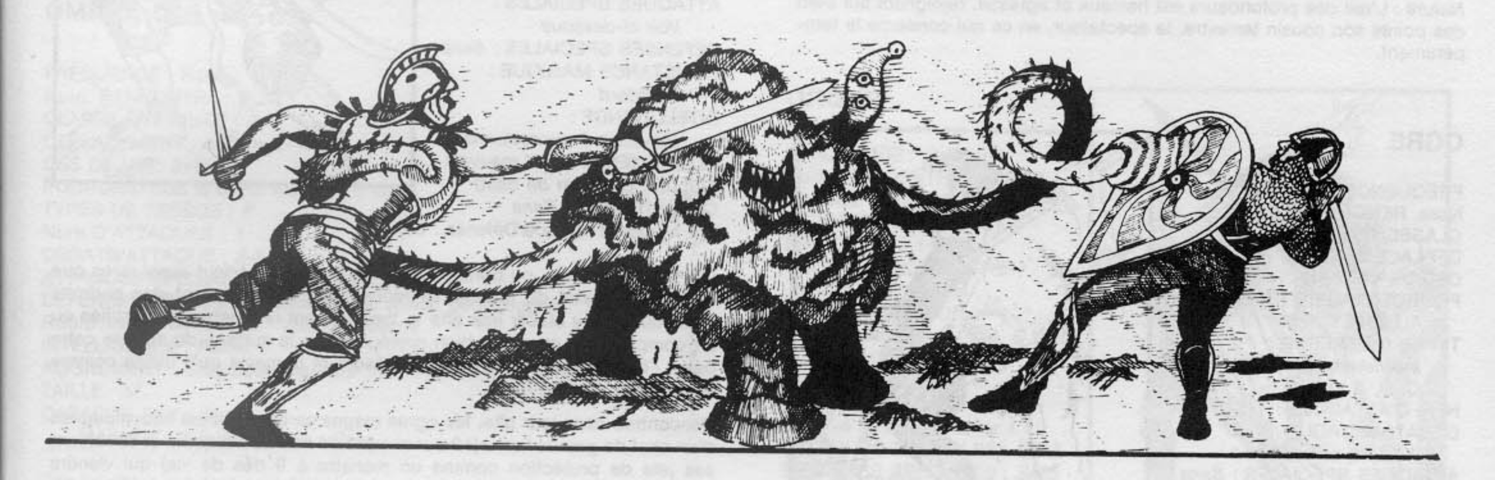
NYMPHE

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *100 %*
TYPES DE TRESOR : *Q (x10), X*
Nbre D'ATTAQUES : *0*
DEGATS/ATTAQUE : *0*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*

DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *50 %*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Neutre (bon)*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces femmes magnifiques à l'apparence éternellement jeune habitent les plus beaux des endroits sauvages : grottes sous-marines, lacs ou ruisseaux aux eaux claires, et cavernes cristallines. Elles détestent toute forme d'intrusion et possèdent les moyens d'y remédier. Les nymphes peuvent employer *porte dimensionnelle* une fois par jour et utiliser des sorts de druide, au 7e niveau, soit 4 sorts du 1er niveau, 2 du 2e, 2 du 3e et 1 du 4e par jour. Voir une nymphe cause une cécité permanente à moins que les spectateurs ne réussissent un jet de protection contre les sorts. Si la nymphe est nue, ou se déshabille, le spectateur meurt — sauf s'il réussit un jet de protection contre les sorts. Si elle est approchée par une créature d'alignement bon sans que celle-ci ne l'ait vue (en appelant ou lançant tout autre avertissement préalable), il existe une probabilité de 10 % pour que la nymphe se montre amicale. De même, si une nymphe voit un humain mâle possédant un charisme de 18 et un alignement bon avant qu'il ne l'aperçoive, elle sera favorablement disposée envers lui dans 90 % des cas.

Les nymphes parlent leur propre langue ainsi que le commun.





ŒIL FLOTTANT — OEIL DES PROFONDEURS — OGRE — OGRE MAGE — OISEAU COUREUR — OMBRE — OMBRE DES ROCHES — ORQUE — ORPHIE, GÉANTE — OTYUGH — OURS — OURS-HIBOU

ŒIL FLOTTANT

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-12*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *90 m*
DES DE VIE : *1-4 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *0*
DEGATS/ATTAQUE : *0*
ATTAQUES SPECIALES : *Hypnotisme*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (30 cm de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les yeux flottants sont des poissons d'eau de mer extrêmement étranges. Ils possèdent des corps transparents et un seul œil d'environ huit centimètres de diamètre. Ce dernier constitue tout ce qui est réellement visible chez l'animal. Lorsqu'une créature l'observe, elle doit réusir un jet de protection contre le poison sous peine d'être *hypnotisée*, et de demeurer immobile. Les poissons carnivores (qui suivent toujours de près les yeux flottants) dévorent ensuite la proie sans défense, tandis que les yeux flottants se nourrissent de leurs restes. Naturellement ces poissons mangent également toutes les petites créatures marines qu'ils rencontrent et hypnotisent.

ŒIL DES PROFONDEURS

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *10-12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *R*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8/2-8/1-6*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (1 m-1,5 m de diamètre)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Il est possible que ce monstre soit apparenté au spectateur car il existe des similitudes troublantes entre les deux espèces. L'œil des profondeurs ne se rencontre, comme son nom l'indique, que dans les plus grands fonds de l'océan, dérivant lentement, cherchant une proie. Il possède deux pinces — proches de celles des crabes — pour saisir ses victimes et une gueule emplie de petites dents aiguisées. Ses armes principales sont néanmoins ses yeux. La créature est dotée d'un grand œil central pouvant

émettre un flash de lumière aveuglante pour *étourdir* et désorienter ceux qui se trouvent dans son cône (celui-ci mesure 1,5 m à sa base et s'étend sur 9 m, jusqu'à atteindre un diamètre de 6 m.) pendant 2-8 rounds. Réussir un jet de protection contre poison/rayon de la mort annule cet effet. L'œil des profondeurs possède également deux yeux plus petits, sur de longs pédoncules, avec lesquels il lui est possible de *créer une illusion* ; ou bien, agissant séparément, les petits yeux peuvent lancer respectivement les sorts de *paralysie* et de *paralysie des monstres*.

Etant donné qu'il vit dans les profondeurs, ce monstre possède une classe d'armure de 5 en tous endroits, y compris les yeux et les pédoncules. Il peut encaisser de 10 à 12 dés de dégâts avant d'être tué. Si ses pédoncules sont tranchés, ils repousseront en une semaine environ, comme dans le cas d'un spectateur.

Nature : L'œil des profondeurs est haineux et agressif, rejoignant sur bien des points son cousin terrestre, le spectateur, en ce qui concerne le tempérament.

OGRE



FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *2-20*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *4+1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *Individuels M (x 10), Q, B, S au gîte*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-10 ou selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (3 m de haut et plus)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les ogres se rencontrent virtuellement dans tous les environnements, y compris les souterrains. Ils sont voraces et ont très mauvais caractère. Ils sont également amateurs de trésors : on les trouvera parfois au sein d'une tribu d'orques ou en compagnie de clercs mauvais, servant comme mercenaires ; il leur arrive de se joindre à des gnolls, le temps d'un pillage profitable. Les ogres se mêlent sans inconvénient aux trolls et à une partie des géants. Ils sont parfois réduits en esclavage par certains démons.

Dans un groupe de 11 ogres ou plus, on trouvera un leader (classe d'armure 3, 30-33 points de vie, attaquant comme un monstre à 7 dés de vie et infligeant 2-12 points de dégâts par attaque). Dans un groupe de 16 ou plus, on trouvera 2 de ces leaders plus un ogre supplémentaire, un chef possédant une classe d'armure de 4, 34-37 points de vie, et attaquant comme un monstre à 7 dés de vie, chacune de ses attaques infligeant 4-14 points de dégâts.

(Si vous utilisez les types d'armes pour déterminer les dégâts/attaque, donnez un bonus standard de +2 aux dégâts à tous les ogres, ainsi qu'un bonus de +1/+2 aux leaders et aux chefs.)

Rencontrés dans leur gîte, les ogres seront flanqués de 2-12 femelles qui se battent comme leurs mâles mais n'infligent que 2-8 points de dégâts et n'en encaissent qu'un maximum de 6 par dé de vie. Se trouveront également la 2-8 jeunes qui combattent comme des gobelins. Les ogres font des prisonniers pour les utiliser comme esclaves (25 %) ou nourriture (75 %) ; il existe donc 30 % de chances qu'un gîte d'ogres contienne 2-8 esclaves/prisonniers. Les ogres étant très friands de la chair des petites-gens, des nains et des elfes, il n'existe que 10 % de chances de trouver vivantes ces créatures dans un gîte.

Les ogres parlent leur propre langue, celles des orques, des trolls, des géants des pierres et celle des chaotiques mauvais.

Description : La peau des ogres varie d'un brun-noirâtre mat à un jaune terne. De rares spécimens sont parés d'un violet écœurant. Les excroissances proches de verrues qui parsèment leurs corps sont souvent d'une couleur différente — ou à tout le moins plus sombre que celle de leur peau. Les cheveux peuvent aller d'un bleu-noirâtre à un vert sombre et terne. Les yeux sont pourpres, avec des pupilles blanches. Les dents et les griffes sont noires ou oranges. Les ogres portent toutes sortes de peaux et de fourrures. Ils entretiennent raisonnablement bien leurs armes et armures. Leur espérance de vie n'est pas inférieure à 90 ans.

OGRE MAGE (Ogre japonais)



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *27 m/45 m*
DES DE VIE : *5+2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *35 %*
TYPES DE TRESOR : *G (magique), R, S*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne à exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (3,5 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les ogres japonais, ou ogres mages, ne sont pas partout aussi rares que dans cette partie du monde. Ils recherchent généralement des endroits inhabités pour y établir leur gîte — typiquement une habitation fortifiée ou un complexe de cavernes bien protégé, sous la surface du sol. De cette base, l'ogre mage partira chasser trésors et humains qu'il utilise comme esclaves et comme dîner.

Rencontrés dans leur gîte, les ogres mages seront toujours accompagnés d'un chef de grande force (+2 sur chaque dé de vie, attaquant et effectuant ses jets de protection comme un monstre à 9 dés de vie) qui viendra s'ajouter au nombre rencontré indiqué par les dés. Le gîte contiendra 2-12 esclaves/prisonniers.

Les ogres mages peuvent accomplir les opérations magiques suivantes : *vol* (pendant 12 tours), *devenir invisibles, causer les ténèbres* dans un rayon de 9 m, *se métamorphoser* en humain (ou humanoïde bipède similaire, mesurant de 1,2 m à 4 m de hauteur) et se *régénérer* au rythme de 1 point de vie par round (les membres tranchés doivent être réattachés pour se régénérer). Une fois par jour, ils peuvent également accomplir ce qui suit : *charme personnes, sommeil, prendre la forme gazeuse,* et créer un rayon de froid ayant les mêmes dimensions que celui d'un bâtonnet de glace, infligeant 8d8 points de dégâts (sauf réussite du jet de protection approprié).

Les ogres japonais parlent leur propre langue, celle des ogres normaux, le commun et leur langage d'alignement.

Description : Les ogrés mages possèdent une peau bleu pâle, vert pâle ou brun pâle. Leurs cheveux sont généralement d'une couleur plus sombre et opposée (vert-bleu, bleu-vert), hormis pour les ogres à la peau brune dont les cheveux sont jaune sombre. Leurs ongles sont noirs, leurs dents et leurs défenses d'un blanc immaculé. Les cornes ont la couleur de l'ivoire. Les yeux possèdent des pupilles noires aux centres blancs. Généralement leurs vêtements sont décorés de dessins rappelant leur pays d'origine.

OISEAU COUREUR

FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *2-20*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *1-3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1 ou 1, Voir ci-dessous*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4 ou 2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les plus connus de ces grands oiseaux sont l'autruche, l'émeu et le nandou. Ils habitent de vastes prairies dans les pays chauds. Les autruches (ou assimilés) ont 3 dés de vie, les émeus 2 et les nandous 1. Aucun oiseau coureur n'est agressif. Ils fuient le danger. Acculés ils peuvent frapper du bec (1-4 points de vie) ou donner des coups de patte (2-8 points de vie).

OMBRE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-20*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *3+3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *F*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-5*
ATTAQUES SPECIALES : *Absorption de force*
DEFENSES SPECIALES : *arme +1 ou mieux pour toucher*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces horribles créatures mortes-vivantes se rencontrent au sein de vieilles ruines ou à bonne distance sous la terre. Existant principalement sur le plan matériel négatif, elles absorbent la force d'un adversaire par simple contact. Elles attaquent les êtres vivants sans hésitation, pour se gorger de leur force vitale. S'ajoutant aux 2-5 points de dégâts qu'inflige leur toucher glacial, chacun de leurs coups absorbe 1 point de la force de l'adversaire. Si un humain est ramené par une ombre à 0 points de force, ou de vie, le monstre absorbe sa force vitale. La victime devient alors elle-même une ombre. Il est à noter que la force des créatures leur revient 2-8 tours après qu'elles ont été touchées. Les ombres ne sont pas affectées par les sorts de *sommeil, charme* et *paralysie*. Elles ne sont pas sujettes aux attaques basées sur le froid. N'étant rien de plus que ce que suggère leur nom, les ombres sont indétectables à 90 %. Dans une lumière violente — comme celle produite par un sort de *lumière perpétuelle* — on les voit parfaitement.

OMBRE DES ROCHES

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *18 m (3 m-18 m)*
DES DE VIE : *8+8*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR : *G*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *3-12/3-12/2-10*
ATTAQUES SPECIALES : *Confusion*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (2,6 m de haut, 1,6 m de large)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les ombres des roches sont des prédateurs souterrains. Leurs griffes ayant la dureté du fer leur permettent de creuser la pierre à la vitesse de 3 m par tour, la terre à une vitesse 6 fois plus importante. Leurs proies comprennent de jeunes vers pourpres, des anhkhegs et monstres similaires. Néanmoins les humains représentent leur friandise favorite. Elles attaquent à l'aide de leurs griffes et de leurs puissantes mandibules. De plus, toute créature intelligente voyant en face les quatre yeux de l'ombre des roches doit réussir un jet de protection contre la magie sous peine d'être confuse durant 3-12 rounds. Ces créatures possèdent leur propre langage.

Description : Les ombres des roches sont noires, s'éclaircissant sur le devant jusqu'à un gris jaunâtre. Le sommet de leur tête est gris, leurs mandibules couleur ivoire. A une distance de 12 m ou plus, leur coloration sombre les fait souvent confondre avec des créatures humanoïdes.

ORQUE

FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *30-300*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *35 %*
TYPES DE TRESOR : *Individuels L ; C, O, Q (x10), S au gîte*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-8 ou selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne (faible)*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M (2 m et +)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les tribus d'orques se haïssent cordialement et ont 75 % de chances de se livrer bataille si elles se rencontrent, à moins qu'un chef puissant (comme un magicien, un prêtre mauvais ou un seigneur mauvais) ayant une force suffisante derrière lui, soit présent pour les contrôler. Etant de véritables brutes, les plus forts intimideront et domineront toujours les plus faibles. (S'ils sont assez forts, les orques brutaliseront avec joie des gobelins). Les orques vivent en des endroits où la lumière est peu abondante, voire inexistante, car ils la détestent. En plein jour, ils doivent déduire 1 point de tous leurs dés de toucher. ils voient par contre très bien dans les ténèbres les plus totales (infravision).

Parmi les tribus d'orques recensées, on compte les suivantes : Rune Maléfique, Crâne Sanglant, Lune de la Mort, Os Brisé, Mauvais Oeil, Main Lépreuse, Oeil Pourri, Lame Dégoulinante. Si des orques appartenant à l'une de ces tribus sont rencontrés dans un endroit donné, il est probable que tous les orques de la même région en feront également partie.

Chaque groupe de 30 orques rencontré comprendra un leader et 3 assistants, ayant chacun 8 points de vie (étant les plus gros/plus forts/plus méchants de leur groupe). Si 150 orques ou plus sont rencontrés, le groupe comportera les membres suivants : un sous-chef et 3-18 gardes possédant tous une classe d'armure de 4, 11 points de vie et combattant comme des monstres à 2 dés de vie (infligeant 2-7 points de dégâts). Si les orques ne se trouvent pas dans leur gîte, il y a 20 % de chances pour qu'ils escortent une caravane de 1-6 chariots et 10-60 esclaves porteurs, amenant nourriture et butin à leur chef ou à une tribu d'orques plus puissante. Les chariots contiendront des marchandises valant de 10 à 1000 pièces d'or. Si les dés vous indiquent la présence d'une telle caravane, doublez le nombre de leaders et d'assistants. Ajoutez également 10 orques normaux par chariot. Un sous-chef accompagné de 5-30 gardes sera toujours présent.

Les gîtes d'orques se situent sous la surface du sol dans 75 % des cas, dans des villages le reste du temps. Lorsque la rencontre se produit au sein du gîte, les orques supplémentaires suivants se trouveront toujours là : un chef et 5-30 gardes du corps (CA 4, 13-16 points de vie, attaquent comme des monstres à 3 dés de vie et infligent 2-8 points de dégâts), des femelles en nombre égal à 50 % de celui des mâles, des jeunes en nombre égal à celui des mâles. Si le gîte est souterrain, il est possible (50 %) que 2-5 ogres habitent avec les orques. Les gîtes situés en surface

se composent de grossières huttes de bois, protégées par un fossé, un rempart et une palissade de troncs d'arbres. Le village possédera 1-4 tours de guet et une seule porte. Pour chaque groupe de 100 orques mâles y vivant (arrondir à la centaine la plus proche) il y aura une catapulte et une baliste.

L'armement typique des orques est résumé ci-dessous :

Epée et fléau	5 %
Epée et lance de fantassin	10 %
Hache et lance de fantassin	10 %
Hache et arme d'hast	10 %
Hache et arbalète	10 %
Hache et arc	10 %
Epée et hache d'Armes	5 %
Lance de fantassin	10 %
Hache	10 %
Arme d'hast	20 %

Les leaders et leurs supérieurs posséderont toujours deux armes. Si un sous-chef se trouve en compagnie d'un groupe, l'emblème tribal sera présent dans 40 % des cas. Il l'est toujours là où se trouve le chef tribal. L'emblème aura pour résultat de faire combattre plus férocement tous les orques présents dans un rayon de 18 m (+1 sur les dés de toucher et ceux déterminant les tirages de moral).

Les orques sont cruels et détestent les êtres vivants en général. Leur haine est cependant particulièrement forte pour les elfes, qu'ils attaqueront de préférence à toute autre créature. Ils enlèvent des esclaves pour les faire travailler, les manger et s'en amuser (torture, etc.) mais il ne s'agit jamais d'elfes, qu'ils tuent immédiatement.

Les orques sont d'excellents chasseurs et mineurs. Ils remarquent de nouvelles ou étranges constructions souterraines dans 35 % des cas et ont 25 % de chances de reconnaître des passages inclinés.

La grande majorité des orques parle le gobelin, le hobgobelin et l'ogre, ainsi que leur propre langue et celle des Loyaux Mauvais.

Description : Les orques semblent parfaitement répugnants car leur coloration — brun ou brun-vert avec des reflets bleus — fait ressortir leurs groins et leurs oreilles roses. Leurs cheveux raides sont brun-noir ou noirs, avec parfois des taches jaunâtres. Même leurs armures tendent à être repoussantes — sales et souvent un peu rouillées. Les orques ont généralement un faible pour les couleurs désagréables. Leurs vêtements, tout comme les blasons de leurs boucliers, leurs ornements, sont aux couleurs tribales. Les couleurs typiques sont le rouge-sang, le roux, le jaune moutarde, le vert jaunâtre, le vert-mousse, le pourpre verdâtre et le brun noirâtre. Les orques vivent 40 ans.

Demi-orques : Les orques étant capables de s'accoupler avec n'importe quoi, il existe un nombre important de détestables métis possédant du sang orque, particulièrement des orques-gobelins, des orques-hobgobelins et des orques-humains. Les orques et les elfes ne sont pas mutuellement fécondables. Les demi-orques tendent à être beaucoup plus proches de leur parent orque — et n'en diffèrent que peu la plupart du temps — quoique certains (10 %) puissent se faire passer pour des créatures appartenant de plein droit à l'autre race (gobelins, hobgobelins, humains, etc...).

ORPHIE, Géante



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *90 m*
DES DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *5-20*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (7-10 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Contrairement à leurs cousines plus petites, les orphies géantes sont de féroces chasseresses. Elles ne vivent qu'en des lacs ou fleuves vastes et profonds. Il leur est possible d'avaler une proie tout entière ; tout résultat de 20 sur leur dé de toucher indique qu'elles l'ont fait. Il est à noter qu'une petite orphie géante ne peut avaler en entier qu'un elfe ou un nain. Une créature ainsi gobée a 5 % de chances/round de mourir. Pour espérer se frayer un chemin de l'intérieur, la victime doit avoir en main une arme tranchante au moment où elle est avalée. Pour se libérer, il lui faut infliger à l'orphie un nombre de points de vie égal à 25 % de ceux qu'elle possède. Toute attaque perçant l'orphie peut frapper également la créature avalée (considérer une chance de 20 %), ce qui causera des dégâts appropriés, aussi bien au poisson qu'à sa proie.

OTYUGH

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1 (2)*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *6-8*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Voir ci-dessous*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-8/1-8/2-5*
ATTAQUES SPECIALES : *Maladie*
DEFENSES SPECIALES : *Jamais surpris*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible-moyenne*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M-G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces monstres étranges sont des charognards omnivores n'hésitant absolument pas à ajouter un peu de viande fraîche à leur régime d'excréments et de charogne. Ils détestent la lumière du soleil et autres lumières violentes, aussi on les trouve la plupart du temps sous la terre. En général (90 %) on ne rencontre qu'un seul otyugh car ils vivent souvent en harmonie avec d'autres monstres souterrains. L'otyugh vivra en état de trêve avec des monstres puissants, afin de récupérer leurs restes. Dans la plupart des cas, les otyughs prolifèrent dans des tas d'excréments et d'ordures, ce qui leur réussit parfaitement.

L'otyugh possède un pédoncule au bout duquel se trouvent ses organes sensoriels, ainsi que deux bras tentaculaires sortant de son corps horrible. Les yeux sont toujours dressés au-dessus du tas d'ordures dans lequel vit la créature, ce qui empêche de la surprendre. Les tentacules possèdent des arêtes tranchantes ; ils assènent des coups dévastateurs aux proies. La bouche de la créature, parée de nombreuses dents, ressemble à une ventouse. Toute victime mordue a 90 % de chances de recevoir une *maladie* (typhus).

Ces monstres n'attachent aucune importance à ce que les humains appellent trésors, mais leurs alliés peuvent parfois imposer la garde d'un trésor auquel ils tiennent comme condition pour permettre à l'otyugh de vivre en semi-symbiose avec eux. Les otyughs parlent leur propre langue et sont semi-télépathes, aussi peuvent-ils souvent communiquer avec d'autres formes de vie lorsqu'ils le désirent.

(Voir également NEO-OTYUGH.)

OURS

	Noir	Brun	des Cavernes
FREQUENCE :	*Commun*	*Peu commun*	*Peu commun*
Nbre. RENCONTRE :	*1-3*	*1-6*	*1-2*
CLASSE D'ARMURE :	*7*	*6*	*6*
DEPLACEMENT :	*36 m*	*36 m*	*36 m*
DES DE VIE :	*3 + 3*	*5 + 5*	*6 + 6*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*3*	*3*	*3*
DEGATS/ATTAQUE :	*1-3/1-3/1-6*	*1-6/1-6/1-8*	*1-8/1-8/1-12*
ATTAQUES SPECIALES :	*Etouffement : 2-8*	*Etouffement : 2-12*	*Etouffement : 2-16*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Semi-*	*Semi-*	*Semi-*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*M (2 m et plus)*	*G (3 m et plus)*	*G (4 m et plus)*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*

Tous ces ours sont omnivores, quoique le gigantesque ours des cavernes tende à préférer la viande. Tous possèdent une ouïe et un odorat excellents mais une vue relativement mauvaise. La taille indiquée varie selon les espèces et des individus plus grands seront plus forts en proportion. Le grizzly est un ours brun au caractère très agressif. Les ours noirs ne le sont généralement pas, contrairement aux bruns et, surtout, aux ours des cavernes. Un ours réussissant à frapper un adversaire de sa patte sur un tirage de 18 ou plus, l'étouffe, lui infligeant les dégâts supplémentaires indiqués. Les ours des cavernes et les ours bruns continuent à se battre pendant 1-4 rounds après avoir atteint 0 à -8 points de vie. A -9 ou moins, ils sont tués immédiatement.

OURS-HIBOU

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-5*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *5 + 2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6/2-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Etouffement*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (2,6 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

L'horrible ours-hibou est probablement le résultat d'une expérience génétique menée par un magicien dément. Ces créatures habitent les forêts les plus denses de toutes les régions tempérées, ainsi que des labyrinthes souterrains. Elles sont affligées d'un appétit féroce qui les rend belliqueuses et fait d'elles des chasseurs agressifs. Elles attaquent leurs proies à vue et se battent jusqu'à la mort.

L'ours-hibou attaque avec ses grandes griffes (5 cm de long pour les mâles les plus gros), son fort bec, tentant de saisir sa victime pour l'étouffer et la mordre jusqu'à la mort. Si l'un ou l'autre des ses membres avant touche son adversaire sur un résultat de 18 ou plus, l'ours-hibou attire ledit adversaire contre lui, lui infligeant 2-16 points de vie supplémentaires en ce round, et à tous les suivants, jusqu'à ce que le monstre soit tué. (Il est à noter que si la classe d'armure de la victime est telle qu'un 18 ne permet pas de la toucher, il n'y a ni étouffement, ni dégâts infligés).

Si on les rencontre dans leur gîte, celui-ci contiendra 1-6 œufs (20 %) ou jeunes (80 %) en plus des adultes. Les jeunes ours-hiboux auront un stade de croissance de 40 % à 70 % et se battront en conséquence. Sur le marché officiel, les œufs ont une valeur de 2000 pièces d'or et les jeunes n'ayant pas dépassé une croissance de 50 % peuvent se vendre 5000 po.

Description : Les ours-hiboux possèdent une fourrure et des plumes pouvant varier du noir-brunâtre au brun-jaune. Les mâles, pesant de 650 à 750 kilos, auront la coloration la plus sombre. Le bec de cette créature peut adopter des teintes situées entre le jaune et l'ivoire. Les yeux sont cerclés de rouge et extrêmement effrayants à contempler.



PALEFROI DE LA NUIT — PARASITE CEREBRAL — PEGASE — PERCEUR — PERYTON — PETITE-GENS — PHYSALIE, GÉANTE — PIEUVRE, GÉANTE — PIXIE — POISSON-SCORPION — PORC-EPIC, GEANT — PSEUDO-DRAGON — PUDDING NOIR — PUTOIS, GÉANT

PALEFROI DE LA NUIT

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *-4*
DEPLACEMENT : *45 m/108 m*
DES DE VIE : *6 + 6*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8/4-10/4-10*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Neutre (mauvais)*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Appelés aussi « chevaux démons » ou « chevaux de l'enfer », les palefrois de la nuit sont des créatures natives des plans inférieurs. Leurs cavaliers sont principalement les démons et diables les plus puissants ainsi que les sorcières des ténèbres. Ils servent occasionnellement de montures à des morts-vivants tels que spectres, vampires ou liches.

Le palefroi de la nuit attaque à l'aide de ses crocs impressionnants ainsi que de ses sabots brûlants. Il souffle durant le combat un nuage de fumée chaude qui obscurcit la vue et étouffe l'adversaire. A moins de réussir un jet de protection, celui-ci attaque avec une pénalité de -2 au toucher et aux dégâts.

Les palefrois de la nuit peuvent voler, devenir éthérés et parcourir le plan astral. Ils détestent la vie matérielle et attaquent furieusement, même lorsqu'aucun cavalier n'est là pour les diriger.

Description : le cheval de l'enfer est décharné, squelettique. Il possède une tête colossale aux yeux rouges luisants et aux naseaux orange dont s'échappent des flammes. Ses sabots sont aussi brûlants que des charbons ardents. La robe est d'un noir total, la crinière et la queue rêches et emmêlées.

PARASITE CEREBRAL

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *3-12*
CLASSE D'ARMURE : *non applicable*
DEPLACEMENT : *non applicable*
DES DE VIE : *non applicable*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *0*
DEGATS/ATTAQUE : *0*
ATTAQUES SPECIALES : *Infection*
DEFENSES SPECIALES : *Blessé seulement par guérison des maladies.*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (taille d'une puce)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ces créatures ne sont pas visibles à l'œil nu. On ne peut les détecter que par pouvoirs psy, en observant attentivement l'aura d'une personne. Seul un sort de *guérison des maladies* peut permettre de s'en débarrasser. Si une créature possédant des pouvoirs psy s'approche à moins de 3 m de parasites cérébraux, ceux-ci attaqueront, sans que quiconque s'en aperçoive. Par la suite, chaque fois que les capacités psy — y compris attaque/défense — seront utilisées, les parasites absorberont un peu d'énergie psy pour se nourrir. Chaque parasite absorbera un point d'énergie. De plus, lorsqu'il se sera gorgé de 6 points d'énergie psy, un parasite se reproduira par scissiparité. Il n'en continuera pas moins, par la suite, d'absorber l'énergie, tout comme le fera sa progéniture. Il est impossible de les attaquer par pouvoirs psy.

Les parasites cérébraux habitent les plans astral et éthéré ainsi que le plan matériel.

PEGASE

FREQUENCE :
Très rare
Nbre. RENCONTRE : *1-10*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *72 m/144 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *15 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-8/1-8/1-3*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Chaotique bon*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les pégases se rencontrent en des endroits isolés car ils sont généralement sauvages et très timides. Ces chevaux ailés intelligents constituent les plus rapides des montures et, pour cette raison, sont fort recherchés. Les pégases ne serviront que des personnages d'alignement bon, mais s'ils le font, ce sera jusqu'à la mort.

Un pégase combat à l'aide de ses deux sabots avant et de ses dents puissantes. Un spécimen mâle peut porter la même charge qu'un cheval de guerre moyen (voir ce mot), une femelle, la même charge qu'un cheval de guerre léger.

Dans leur gîte, on comptera un nid par couple de pégases. Pour chaque nid, on découvrira 1-2 œufs (30 %) ou jeunes (70 %) ayant atteint un stade de croissance de 20 % à 50 %. Sur le marché officiel, les œufs valent 3000 pièces d'or, les jeunes 5000.

PERCEUR



FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *3-18*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *3 m*
DES DE VIE : *1-4*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE :
1-6/2-12/3-18 ou 4-24
ATTAQUES SPECIALES :
surprend 95 % du temps
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P à M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les perceurs habitent grottes, cavernes et endroits souterrains similaires. Grâce à leur enveloppe imitant la pierre, ces monstres sont indiscernables des stalagtites se rencontrant aux plafonds de cavernes. Ils sont attirés par le bruit et la chaleur ; lorsqu'une créature vivante passe à la verticale de leur position, ils se laissent tomber sur elle afin de la tuer et de la dévorer. On rencontre fréquemment ensemble des perceurs de toutes tailles.

La taille d'un perceur est fonction de ses dés de vie ; les probabilités pour qu'il possède 1, 2, 3 ou 4 dés de vie sont identiques. Les plus grands des perceurs mesurent environ 2 m de long, 30 cm de diamètre à la base, et pèsent 250 kg.

PERYTON



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *36 m/63 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *B*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *4-16*
ATTAQUES SPECIALES :
+2 au toucher
DEFENSES SPECIALES :
blessé seulement par les armes +1 (ou +)
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT :
Chaotique mauvais
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les pérytons habitent les collines rocheuses ou les régions montagneuses. Ce sont des créatures omnivores à l'apparence très étrange, probablement le résultat d'une expérience similaire à celle qui donna naissance à l'ours-hibou.

La créature attaque à l'aide de ses cornes aiguisées, lesquelles ont un bonus de +2 au toucher. Ses serres sont trop faibles pour qu'elle les utilise. Chaque péryton n'attaque qu'un seul adversaire. Lorsque celui-ci est mort, le monstre lui arrache le cœur avec ses dents. L'organe est nécessaire à la reproduction de l'espèce, aussi le péryton s'enfuit-il immédiatement après l'avoir dévoré, pour s'accoupler. Les cœurs humains sont les plus recherchés.

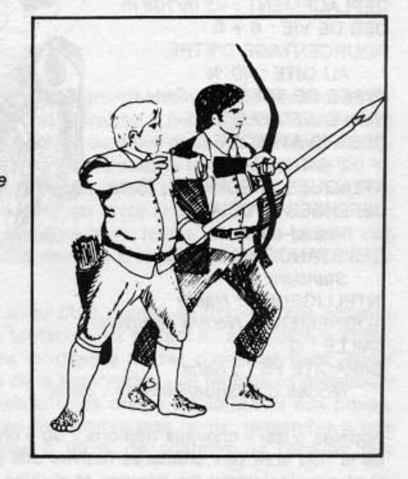
Les armes normales ne peuvent blesser ces créatures.

Les pérytons choisissent comme gîtes des cavernes situées en haut de collines ou sur des pics montagneux. Il leur arrive de capturer vivants des humains ou créatures similaires jusqu'à ce qu'ils en aient besoin — pour la nourriture ou le principe de reproduction.

Les pérytons parlent leur propre langage.

Description : Le haut du corps d'un péryton, ainsi que la tête, sont bleu-noir, ses cornes d'un noir de jais. Les ailes et les plumes de la queue sont vert sombre ; la poitrine du mâle varie du bleu clair au bleu roi, celle de la femelle étant gris-brun.

PETITE-GENS



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *30-300*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *1-6 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *70 %*
TYPES DE TRESOR :
Individuels K ; B au gîte
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE :
selon l'arme ou 1-6
ATTAQUES SPECIALES :
+3 avec arc ou fronde
DEFENSES SPECIALES :
Jets de protection à 4 niveaux au-dessus
RESISTANCE MAGIQUE :
Comme ci-dessus
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Loyal bon*
TAILLE : *P (1 m et plus)*
CAPACITE PSY : *Sans **
Modes d'Attaque/Défense : *Sans**

* Peuvent exister chez des personnages exceptionnels.

Les petites-gens sont généralement de paisibles citoyens, ordonnés et travailleurs, habitant des communautés similaires à celles des humains, quoique leurs villages contiennent de nombreuses demeures troglodytes au milieu des cottages de surface. Dans tout groupe de 30 petites-gens, on trouvera deux guerriers de 2e niveau. Dans tout groupe de 90 ou plus, on verra également un chef guerrier de 3e niveau. Rencontrés en nombre supérieur à 150, ils seront accompagnés des individus suivants : un guerrier de 4e niveau, deux de 3e niveau et deux de 2e niveau. Dans leur gîte, on trouvera femelles et jeunes en nombre égal respectivement à 100 % et 60 % de celui des mâles adultes indiqué par les dés. Les demeures des petites-gens sont souvent situées au sein de campagnes pastorales.

Les petites-gens portent généralement des hoquetons ou des armures de cuir. Leur armement habituel est décrit ci-dessous :

Petite épée et arc court	10 %
Petite épée, lance de fantassin	10 %
Arc court	10 %
Fronde	20 %
Petite épée	10 %
Lance de fantassin	20 %
Hachette	20 %

Tous les petites-gens de niveau supérieur à la normale auront une classe d'armure de 6 ; ceux de niveau 3 et 4 en posséderont une de 5 et 4, respectivement. De même, tous ces personnages de niveau élevé ont 10 % de chances par niveau de posséder des armures et/ou armes diverses magiques.

Dans leur gîte, les petites-gens seront accompagnés de chiens (considérez-les comme des chiens sauvages en ce qui concerne les caractéristiques) dans une proportion de 1-4 chiens par individu.

La résistance des petites-gens au poison et à la magie leur permet d'effectuer leurs jets de protection comme s'ils possédaient 4 niveaux de plus qu'ils n'en ont réellement. Ils sont très habiles à se dissimuler ou à se déplacer silencieusement. Ils obtiennent la surprise sur un résultat de 1-4 sur 1d6. Dans leur élément naturel, on doit les considérer comme invisibles si une forme de végétation quelconque leur permet de se dissimuler. Ils ne possèdent aucune infravision et n'ont pas un amour immodéré de l'eau.

Les petites-gens parlent leur propre langue, leur langage d'alignement et le commun. De plus, ils parlent la langue des gnomes ainsi que celles des gobelins et des orques.

Description : D'un teint rougeaud, la plupart des petites-gens ont les cheveux bruns ou brun-jaune. Leurs yeux sont bruns ou noisette. Leurs vêtements sont généralement très colorés mais leurs pantalons et manteaux gardent des teintes pratiques : gris, jaune ou brun. Les petites-gens vivent plus de 150 ans.

Grands-Gars : Ces petites-gens de plus grande taille (1,3 m et plus), mais plus minces sont fort rares. Ils utilisent plus d'armures (CA 6), montent des poneys et portent plus de lances de fantassins. Il est possible aux grands-gars possédant une force exceptionnelle (17, 18) d'atteindre les niveaux de guerrier 5 et 6. Ils parlent la langue des elfes et se montrent amicaux avec ceux-ci. Ils vivent en moyenne 180 ans.

Costauds : Cette race de petites-gens est un peu plus petite (1,1 m et plus) et plus robuste que l'espèce principale (pieds-poilus). Ses membres utilisent également plus d'armures (CA 6) et emploient des étoiles du matin en plus des armes habituelles de leur race. Ceux qui possèdent une force exceptionnelle (18) peuvent progresser jusqu'au 5e niveau de guerrier. Les costauds possèdent l'infravision et peuvent détecter les passages en pente. Ils ne craignent pas l'eau et savent nager. Ces petites-gens parlent la langue des nains dont ils apprécient la compagnie. Ils vivent un minimum de 200 ans.

PHYSALIE, *Géante*

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-10*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *3 m*
DES DE VIE : *1-4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-10*
ATTAQUES SPECIALES : *Paralysation*
DEFENSES SPECIALES : *Transparence*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P à G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les physalies flottent dans les eaux des mers chaudes, traînant sous elles leurs redoutables tentacules. Toute créature touchant ces appendices reçoit les dégâts infligés par le poison ; elle doit de plus réussir un jet de protection contre la paralysie sous peine d'être paralysée et entraînée par les tentacules de la physalie qui la dévorera en 3-12 tours.

Chacune de ces créatures possède 10-40 tentacules. Leur longueur est fonction de sa taille. Pour chaque dé de vie du monstre, les tentacules ont 3 m de longueur. Une physalie à 1 dé de vie mesure 80 cm de diamètre et possède 10 tentacules, chacun long de 3 m. Une autre à 2 dés de vie compte 20 tentacules de 6 m de long ; une à 3 dés de vie, 30 tentacules de 9 m. Et une physalie à 4 dés de vie mesure 3 m de diamètre et possède 40 tentacules, s'étendant sur 12 m vers les profondeurs. Il n'est besoin d'infliger qu'un seul point de vie à un tentacule pour le trancher, mais cette procédure ne cause aucun dégâts à la créature. Les tentacules se régénèrent rapidement. Seuls les coups portés au corps du monstre peuvent l'abattre.

Les physalies sont transparentes. A moins que la créature les rencontrant ne soit capable de détecter les invisibles, elles ont 90 % de chances de passer inaperçues.

PIEUVRE, *Géante*

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *9 m//36 m*
DES DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *70 %*
TYPES DE TRESOR : *R*
Nbre D'ATTAQUES : *7*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4 (x6)/2-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Constriction*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre (mauvais)*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les pieuvres géantes habitent des eaux chaudes de moyenne à faible profondeur. Elles vivent dans des épaves de vaisseaux ou des grottes sous-marines. La nuit, elles partent en chasse, se nourrissant de toute forme de vie vulnérable. Elles attaquent sans hésiter les nageurs et s'emparent de petits bateaux pour en dévorer l'équipage. Ces créatures sont rusées et possèdent des tendances mauvaises. Plusieurs d'entre elles peuvent s'allier pour attaquer un grand vaisseau si l'occasion se présente. Un bateau saisi par des pieuvres géantes perdra sa route et s'immobilisera au bout de 3 tours.



Une pieuvre géante attaque généralement à l'aide de 6 de ses 8 tentacules, les deux autres lui servant à s'ancrer solidement. Chaque coup porté par un tentacule n'inflige que 1-4 points de dégâts, mais à moins d'être détaché ou tranché, il en cause le double (2-8) à chaque round suivant. La pieuvre possède également un bec puissant avec lequel elle peut mordre ses proies les plus proches (2-12 points de dégâts).

Toute créature ne sera frappée que par 1 seul tentacule à la fois, à moins de mesurer plus de 3 m de hauteur/longueur. Il existe 25 % de chances pour qu'une créature frappée par un tentacule ait les membres supérieurs immobilisés, et un pourcentage égal pour qu'aucun de ses membres supérieurs ne le soit. Si les deux membres sont immobilisés, la créature ne peut attaquer ; si un seul est pris, la créature attaque à -3 au toucher ; si ses deux membres sont libres, elle n'attaque qu'à -1. Un tentacule possède une force de 18/20. Toute créature de force égale ou supérieure à cette valeur peut se saisir du tentacule et mettre fin à la constriction. Mais ceci ne la libère pas et la pieuvre cherchera immédiatement à attirer la victime vers sa gueule pour la dévorer. Pour se libérer d'un tentacule, il faut le trancher. Chacun d'entre eux possède 8 points de vie, qui viennent s'ajouter aux 8 dés de la pieuvre elle-même.

Si trois tentacules — ou plus — sont tranchés, il y a 90 % de chances pour que la pieuvre batte en retraite, crachant un nuage d'encre noire long de 18 m, large d'autant et haut de 12 m. Elle se précipitera alors dans son gîte ou bien se dissimulera en un endroit proche, changeant de couleur pour se fondre à l'environnement. Le nuage d'encre obscurcit totalement la vision des créatures se trouvant en son sein.

PIXIE

FREQUENCE : *très rare*
Nbre. RENCONTRE : *5-20*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *18 m/36 m*
DES DE VIE : *1-4 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *5 %*
TYPES DE TRESOR : *R, S, T, X*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *Selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *25 %*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (75 cm de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les pixies ne se rencontrent que dans les forêts les plus idylliques. Ils sont invisibles naturellement et on ne les remarque donc presque jamais, même en passant près de leur domicile retiré.

Les pixies portent généralement de fines épées et d'excellents arcs identiques à ceux des esprits follets (voir ce mot). Leurs épées sont équivalentes à des dagues mais leurs flèches sont plus efficaces ; on en compte 3 types. Toutes ont un bonus de +4 au toucher. La flèche de guerre pixie inflige 2-5 points de dégâts. Le second type produit un *sommeil* comateux durant 1-6 heures chez toute créature manquant un jet de protection contre la magie au moment de l'impact. La troisième sorte de flèches utilisée par les pixies ne cause aucun dommage physique mais entraîne une totale perte de mémoire que seul pourra annuler un *exorcisme* clérical — à moins que la victime ne réussisse un jet de protection contre la magie.

Les pixies peuvent devenir *visibles* ou se *métamorphoser* à volonté, *créer des illusions* auditives et visuelles — chacune une fois par jour —, qui se maintiennent sans concentration jusqu'à ce qu'elles soient magiquement dissipées, et *percevoir les alignements*. Par simple toucher, les pixies peuvent provoquer la *confusion* de toute créature manquant son jet de protection contre la magie. La confusion est permanente jusqu'à l'application d'un sort de *désenvoûtement*. Une fois par jour, les pixies peuvent utiliser *dissipation de la magie* (au 8e niveau de maîtrise), *lumières dansantes* et *ESP*. De plus, 1 sur 10 peut utiliser la *danse irrésistible d'Otto*.

Les pixies étant naturellement invisibles, ils ont le bénéfice de soustraire 4 points des jets de toucher de tous leurs adversaires incapables de détecter les invisibles. De même, les pixies peuvent demeurer invisibles en attaquant.

Les pixies sont extrêmement malicieux : ils adorent tromper, harasser, et taquiner d'autres créatures. Ils parlent leur propre langue, celle des esprits follets, ainsi que le commun.

POISSON-SCORPION

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *5-20*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Epines venimeuses*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ce poisson vermiforme se déplace lentement le long des récifs de corail, matière qu'il broie avant de la dévorer. Surpris ou menacé, il lui arrive communément d'attaquer en un réflexe d'« auto-défense ».

Les poissons-scorpions possèdent un certain nombre d'épines dorsales, mesurant 1,2 m de long, pourvues de sécrétions venimeuses. Chaque spécimen en possède 4, 6 ou 8. A moins d'être combattu parfaitement de face ou par en-dessous, l'animal fait saillir ces épines afin qu'il soit impossible de l'attaquer sans être piqué par l'une d'entre elles (manquer un jet de protection contre le poison entraîne alors la mort).

PORC-EPIC, *Géant*

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *6*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Piques*
DEFENSES SPECIALES : *Piques*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les porcs-épics géants se rencontrent principalement dans les régions boisées. Ils sont stupides et paisibles mais si on les menace, ils peuvent se défendre aisément. La morsure du porc-épic n'est pas inoffensive mais la créature n'utilisera ce mode de défense que dans les cas les plus désespérés (10 % de chances par round si le porc-épic a été ramené à moins de 50 % de ses points de vie initiaux). Sa défense principale est la capacité de projeter 1-8 piques de sa queue, chacune infligeant 1-4 points de dégâts et possédant une portée de 9 m. Les piques pouvant mesurer jusqu'à 1 m de long, toute attaque se produisant à moins de 2 m de la créature se verra répondre par 1-4 piques provenant de ses mouvements défensifs. Il n'existe pas de limite pratique au nombre de piques que peut utiliser l'animal, sa queue en comptant plus de 80 et son corps plus de 300. Un porc-épic considère toute approche à moins de 9 m comme une menace.

PSEUDO-DRAGON

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *18 m/72 m*
DES DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *5 %*
TYPES DE TRESOR : *Q (x10)*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3*
ATTAQUES SPECIALES : *Dard venimeux*
DEFENSES SPECIALES : *Pouvoir de caméléon*
RESISTANCE MAGIQUE : *35 %*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Neutre (bon)*
TAILLE : *P (50 cm de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les pseudo-dragons se rencontrent sous tous les climats, à l'exception des plus chauds et des plus froids, mais ce sont des créatures extrêmement rares et très recherchées. Ils vivent dans de petites grottes ou au sein d'arbres creux.

Le pseudo-dragon peut mordre cruellement à l'aide de ses petites mâchoires — rappelant celles d'un dragon — mais son arme principale est sa queue pourvue d'un dard. Cet appendice est long et très flexible. La créature le manie avec une grande célérité, ce qui lui permet d'ajouter +4 à tous ses dés de toucher. Toute victime frappée doit lancer un jet de protection contre le poison sous peine d'être plongée en une catalepsie qui dure 1-6 jours. Durant cette période, elle semble morte et a effectivement 25 % de chances de trépasser.

Les pseudo-dragons possèdent un pouvoir proche de celui des caméléons, qui leur permet de se fondre à leur environnement et de devenir ainsi indétectables à 80 % pour toute créature ne pouvant voir les objets invisibles. Eux-mêmes voient parfaitement tout ce qui est invisible.

La résistance magique est une caractéristique innée des pseudo-dragons. Ils peuvent la transmettre à un compagnon humain (ou humanoïde) lorsqu'ils le touchent.

Un pseudo-dragon communique par une forme limitée de télépathie. S'il choisit de devenir le compagnon d'un humain — ou humanoïde —, il peut également lui transmettre ce qu'il voit et entend, jusqu'à une distance de 72 m.

Description : Les pseudo-dragons ressemblent tout à fait à des dragons rouges miniatures. Leur couleur de base est néanmoins l'ocre-rouge et peut varier comme indiqué ci-dessus.

PUDDING NOIR

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1 à 1-4*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *10*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-24*
ATTAQUES SPECIALES : *Dissout le bois et le métal*



DEFENSES SPECIALES : *Immunisé contre coups, froid et foudre*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P à G (1,6 à 2,6 m de diamètre)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Le pudding noir est un monstre composé de groupes de cellules indépendantes. C'est un chasseur/charognard ne se rencontrant généralement qu'en souterrains. Sa structure corporelle est telle qu'il peut passer — couler — dans des passages étroits, comme la rainure se trouvant sous une porte. Le monstre se déplace tout aussi bien sur les murs ou plafonds que sur le sol. Ses petites bouches et sa salive infligent 3-24 points de dégâts par round à la chair nue. Si le monstre doit détruire du bois pour obtenir sa nourriture, il peut dissoudre en un round une épaisseur de 5 cm de bois, sur une surface égale à la sienne propre. Le métal n'est pas à l'abri de sa salive corrosive : une cotte de mailles ne résistera qu'un round, une armure de plates deux. Dans le cas d'une armure magique, un round supplémentaire sera nécessaire par « plus » de l'objet. Ainsi une armure de plates +1 devra être en contact pendant trois rounds avec un pudding noir pour être dissoute. Frappée ou tranchée, la créature est simplement divisée en un ou plusieurs morceaux, chacun pouvant attaquer. Il en est de même si elle est attaquée par la foudre. Le froid ne l'affecte pas. Le feu inflige à ces monstres des dégâts normaux, aussi évitent-ils les flammes. Les puddings noirs se rencontrent parfois parés de couleurs différentes, le gris, le brun et le blanc n'étant pas rares.

Les puddings noirs possédant 10-20 points de vie mesurent environ 1,6 m de diamètre, ceux de 21-40 points de vie : 2 m, ceux de 41-60 : 2,3 m et ceux de 61-80 : 2,6 m. Il est à noter que même les plus petits (ou ceux ne mesurant que 30 cm de diamètre) peuvent infliger des dégâts normaux. Ceci est dû au fait que les puddings les plus grands n'utilisent pas tous leurs orifices buccaux, ceux-ci n'étant pas tous en contact avec la proie.

PUTOIS, *Géant*

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *5*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6*
ATTAQUES SPECIALES : *Musc nauséabond*
DEFENSES SPECIALES : *Musc nauséabond*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les putois géants sont des omnivores sylvestres ne détestant pas piller les campements humains pour y trouver de la nourriture. Ils répondront à toute menace sérieuse en marchant à reculons vers leur adversaire. Si celui-ci ne se retire pas vivement à plus de 18 m, le putois relâche un jet de musc nauséabond — en un nuage mesurant 6 m de côté pour 18 m de longueur. Manquer un jet de protection contre le poison signifie la cécité pendant 1-8 heures. Dans tous les cas, le musc forcera l'adversaire à reculer le plus vite possible et lui enlèvera 50 % de sa force ainsi que de sa dextérité — à cause des nausées — pendant 2-8 tours. De plus, toute créature touchée par le musc du putois sera affligée d'une odeur répugnante. Les autres êtres vivants éviteront sa présence. Tous ses vêtements pourriront, y compris les vêtements magiques manquant leur jet de protection. Les créatures elles-mêmes et leurs parures n'étant pas faites d'étoffe devront être lavées et aérées pendant plusieurs jours pour être totalement délivrées de la puanteur.



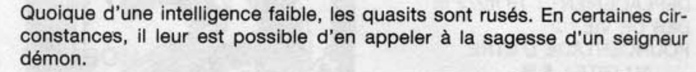
QUASIT

QUASIT

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Q (x3)*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-2/1-2/1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *25 %*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *P*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Bien que les quasits soient rares sur le plan matériel, ce n'est pas le cas sur ceux du Pandémonium et des Abysses. Le quasit est une larve changée en démon mineur pour servir de familier à un magicien ou à un clerc chaotique mauvais. Un quasit peut se *métamorphoser* en deux des créatures suivantes, ce pouvoir lui étant conféré par son seigneur démon : mille-pattes géant, chauve-souris, grenouille ou loup.

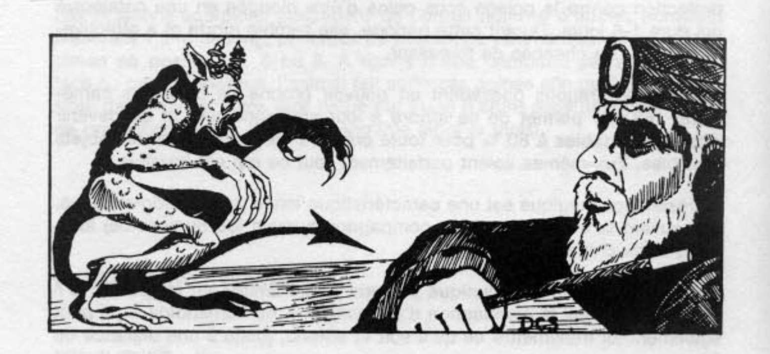
Un quasit non *métamorphosé* attaque à l'aide de ses griffes et de ses crocs. Les blessures causées par les griffes entraînent une démangeaison fulgurante qui absorbe 1 point de dextérité de la victime par blessure, à moins de réussir un jet de protection contre le poison. Cette perte demeure active pendant 2-12 rounds. Le quasit dispose de ses pouvoirs magiques, même lorsqu'il est métamorphosé. Tous les quasits *détectent le bien et la magie.* Ils se *régénèrent* au rythme de 1 point par round. ils peuvent devenir *invisibles* à volonté et, une fois par jour, générer une onde d'*effroi* dans un rayon de 9 m. Seules les armes magiques ou celles faites en fer pur peuvent les blesser. Le froid, le feu et la foudre ne les affectent pas. En ce qui concerne les sorts pouvant leur être lancés, les quasits sont considérés comme des monstres à 7 dés de vie.



Quoique d'une intelligence faible, les quasits sont rusés. En certaines circonstances, il leur est possible d'en appeler à la sagesse d'un seigneur démon.

Lorsqu'un quasit devient un familier, il confère à son « maître », les pouvoirs suivants : communication télépathique permettant au personnage d'utiliser tous les sens — y compris l'infravision — du familier, jusqu'à une distance de 2 km. La présence du quasit à moins de 3 m de son « maître » permet à ce dernier de bénéficier de la résistance magique (25 %) du monstre, et de se régénérer au même rythme que lui. Lorsque le quasit se trouve à moins de 2 km de son « maître » celui-ci possède un niveau d'expérience supplémentaire. Si le quasit est plus éloigné, le personnage perd un niveau, quatre en cas de mort du familier. Enfin, en plus de ses conseils personnels, le quasit peut contacter une fois par semaine un plan inférieur afin d'aider son « maître » à prendre une décision. Ce contact est similaire à un sort de *communion* mais 6 questions sont permises.

Le but principal d'un quasit est de permettre à son « maître » de propager encore et encore le chaos et le mal. Il souhaite également détruire des humains d'alignement loyal mauvais, afin d'amener leurs âmes aux démons. Le quasit sera récompensé en conséquence lorsqu'il reviendra aux Abysses, s'il y retourne. Au jour de la mort de son « maître », le quasit doit saisir l'âme de celui-ci et retourner devant son seigneur. S'il n'a pas accompli assez de mal à cette période, le seigneur démon pourra le changer en mane ou en larve, ou bien le renvoyer sous forme de quasit, plutôt que d'en faire un démon de type I ou II.





RAIE — RAKSHASA — RAT, GÉANT — REMORHAZ — REQUIN — RHINOCEROS — ROCK — RODE-DESSUS

RAIE

	Bouclée	Manta	Pastenague
FREQUENCE :	*Rare*	*Peu commun*	*Commun*
Nbre. RENCONTRE :	*1-3*	*1*	*1-3*
CLASSE D'ARMURE :	*7*	*6*	*7*
DEPLACEMENT :	*36 m*	*54 m*	*27 m*
DES DE VIE :	*4*	*8-11*	*1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*J-N(x10), Q(x5), X*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*1 et 12*	*1 à 1*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*1-4 chacune*	*3-12/2-20*	*1-3*
ATTAQUES SPECIALES :	*Voir ci-dessous*	*Voir ci-dessous*	*Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Non-*	*Non-*	*Non-*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*G*	*G*	*P*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*

Raie Bouclée : Raie tropicale, la bouclée ne se rencontre qu'en des eaux assez peu profondes. Ces créatures se dissimulent dans le sable, ne laissant dépasser que leurs terribles épines dorsales. Celles-ci, verdâtres ou brunes, ressemblent tant à des végétaux qu'on les prend souvent (90 %) pour des algues. Les raies bouclées mesurent environ 2 m de long et 5 m d'envergure. Les épines dorsales sont réunies dans une surface de 1 m sur 1,2 m, au nombre moyen d'une par 90 cm carrés, soit 12. Leur longueur va de 30 à 60 cm. Toute créature s'y piquant doit réussir un jet de protection contre le poison sous peine d'être tuée instantanément. Marcher sur une raie bouclée équivaudrait à une attaque. Un humain tombant sur un de ces poissons subirait 2-8 attaques d'épines. Attaquée, une raie bouclée tente de s'enfuir.

Raie Manta : Ces gigantesques créatures « volent » au travers des eaux des mers chaudes, à la recherche de proies. Les petits spécimens ont une envergure de 10 m, tandis que les plus grands atteignent 15 m. Il leur arrive souvent de se poser au fond de la mer, leur couleur leur permettant de se fondre au sable, attendant le passage d'une éventuelle victime. Lorsque cela se produit, la raie manta attaque. Elle possède une bouche colossale — un quart de sa largeur totale — qui peut avaler la plupart des créatures non-géantes en une seule bouchée. Si la raie manta touche un adversaire sur un nombre supérieur de 10 % (2 points) au minimum requis, l'infortuné a été avalé — à condition qu'il puisse tenir

dans la bouche. Toute créature avalée mourra en 6 rounds. Il est possible d'attaquer la raie manta de l'intérieur, la classe d'armure de celle-ci restant la même. Les tirages s'effectuent avec un -1 cumulatif par round en ce qui concerne les dégâts. Exemple : -6 au cours du dernier round pendant lequel la victime peut attaquer avant de mourir. Complétant sa morsure, la raie possède une épine caudale puissante. Cette arme inflige 2-20 points de dégâts à toute créature qu'elle touche, laquelle doit réussir un jet de protection contre la paralysie sous peine d'être étourdie durant 2-8 rounds par la force de l'impact. La raie manta ne se servira de sa queue que si elle se sent sérieusement menacée. La victime doit se trouver derrière le poisson. L'estomac d'une raie manta est un véritable capharnaüm empli d'objets indigérables — comme les types de trésors indiqués ci-dessus.

Raie Pastenague : Ces raies sont apparemment d'innofensifs poissons se nourrissant sur les fonds marins au sein des eaux tropicales peu profondes. Néanmoins elles se couvrent de sable et deviennent invisibles à 90 %. Si on leur marche dessus, elles frappent à l'aide de leur épine caudale, infligeant 1-3 points de dégâts. De plus cette attaque nécessite le lancement d'un jet de protection contre le poison. En cas d'échec, la victime est paralysée pour 5-20 tours et reçoit un nombre équivalent de points de dégâts supplémentaires.

RAKSHASA

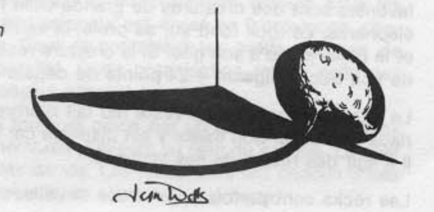
FREQUENCE : *Rare à très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *-4*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *7*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *F*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/1-3/2-5*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE :
Voir ci-dessous
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



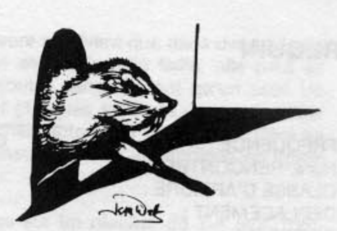
Ayant pris naissance en Inde, ces esprits mauvais incarnés se répandent de par le monde. Ils sont friands de chair humaine et leur qualité de maîtres des illusions leur permet souvent d'atteindre leurs buts. Les Rakshasas peuvent employer *ESP* puis *créer une illusion* que les créatures rencontrées supposeront amicale. Ils retardent alors leur attaque jusqu'à ce que leur proie soit distraite. Bien qu'ils puissent utiliser des sorts, à la fois de magicien (jusqu'au 3e niveau) et de clerc (du premier niveau), ils ne sont pas affectés par les sorts de niveau inférieur au 8e. Les Rakshasas ne peuvent être blessés par des armes normales. Les armes magiques d'enchantement inférieur à +3 ne leur causent que demi-dégâts. Mais un carreau d'arbalète *béni* par un clerc les tue. Si plus d'un rakshasa est rencontré au sein d'un gîte, le groupe se composera d'un mâle et d'une ou plusieurs femelles.

RAT, *Géant (de Sumatra)*

FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *5-50*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *36 m//18 m*
DES DE VIE :
1-4 points de vie
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3*



ATTAQUES SPECIALES :
Maladie
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre (mauvais)*
TAILLE : *P*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



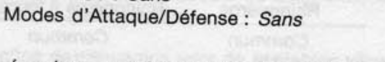
Les rats de toutes sortes ne sont pas rares et la race sumatrienne géante infeste bien des endroits, tels que cryptes ou donjons. Leurs terriers parsèment le sous-sol de nombreux cimetières où ils tentent de priver les goules de repas, en creusant auprès des cadavres nouvellement inhumés.

Toute créature mordue par un rat géant a 5 % de chances par blessure de contracter une *maladie sérieuse.* Si une telle infection est indiquée par les dés, la victime est contaminée à moins de réussir un jet de protection contre le poison.

Les rats géants évitent de s'attaquer à des groupes puissants, sauf s'ils sont menés au combat par des créatures telles que rats-garous ou vampires. Ils craignent le feu et celui-ci les fait fuir. Les rats géants nagent très bien et peuvent également attaquer dans l'eau.

REMORHAZ

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE :
dos 0 ; tête 2 ; ventre 4
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *7-14*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *F*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *6-36*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *75 %*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (7 à 14 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les rémorhaz — parfois appelés vers polaires — n'habitent que les déserts glaciaux. Ce sont des prédateurs très agressifs. Rencontré dans son gîte, un rémorhaz a 25 % de chances d'être accompagné de sa femelle et de 1-2 œufs. La taille de ces créatures est déterminée par leur nombre de dés de vie : un rémorhaz à 7 dés mesure 7 m de long, un remorhaz à 8 dés, 8 m, etc. Les œufs de rémorhaz se vendent 5000 po pièce.

Au cours d'un combat, le rémorhaz fait battre ses petites ailes et redresse la portion avant de son corps, à la manière d'un cobra. Ils se jette ensuite en avant, frappant à une vitesse aveuglante. Les spécimens les plus gros sont ainsi capables d'avaler une proie en entier. Toute victime ingérée est tuée immédiatement par la chaleur intense qui règne dans le système digestif du monstre. Une proie est avalée en entier sur un résultat de 20. Lorsqu'il est excité, le rémorhaz sécrète des substances internes qui rendent ses intestins extrêmement chauds : ses excroissances dorsales deviennent rouge-cerise sous l'effet de cette chaleur excessive. Toute arme non-magique frappant le dos d'un remorhaz fondra sous la chaleur ; toute créature touchée par ces surfaces se verra infliger 10-100 points de dégâts.

Description : le remorhaz possède une coloration bleutée en tous endroits, sauf le long du dos où une série de taches blanches souligne les grandes excroissances qui le parent. Les yeux à multiples facettes sont blancs.

REQUIN

	Requin	Requin géant (Mégalodon)
FREQUENCE :	*Commun*	*Rare*
Nbre. RENCONTRE :	*3-12*	*1-3*
CLASSE D'ARMURE :	*6*	*5*
DEPLACEMENT :	*72 m*	*54 m*
DES DE VIE :	*3-8*	*10-15*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*1*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*2-5 ou 2-8 ou 3-12*	*4-16 ou 5-20 ou 6-24*
ATTAQUES SPECIALES :	*Sans*	*Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Non-*	*Non-*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*M à G*	*G*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*

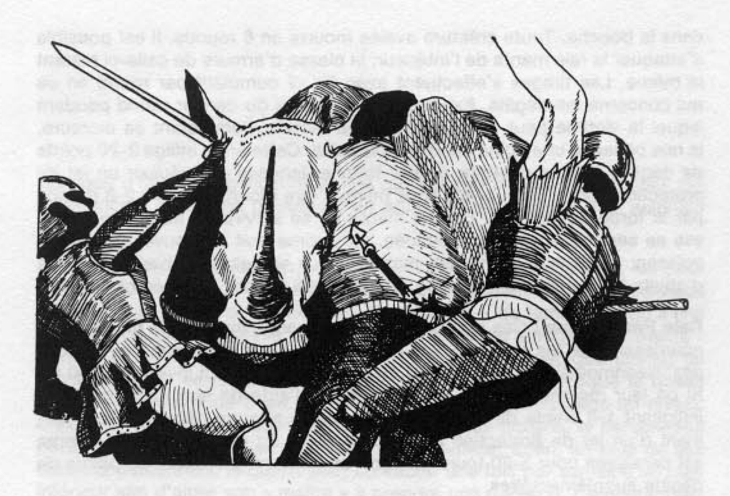
Des requins de toutes sortes infestent mers et océans, constamment en mouvement, à la recherche de proies pouvant satisfaire leur appétit vorace. Le requin est une machine à tuer, attaquant à tout moment toute source de nourriture identifiable comme telle. Il est attiré par le bruit (variations de pression) jusqu'à une distance de deux kilomètres et plus ; il sent l'odeur du sang depuis la même distance, au moins. Toute créature paraissant diminuée a 90 % de chances d'être attaquée. Une créature blessée l'est toujours, et plonge tous les requins des alentours dans une folie aveugle pendant laquelle ils se jettent sur tout ce qui, de près ou de loin, ressemble à de la nourriture. Ils saisissent leur proie, en arrachent un morceau si elle ne peut être dévorée en une seule fois, et s'éloignent pour l'avaler — avant de revenir encore et encore. Les requins sont particulièrement vulnérables aux attaques par percussion — telles que celles des dauphins — car elles entraînent la rupture des organes internes leur permettant de nager. Un requin immobilisé meurt en 2-5 rounds.

Requin géant (Mégalodon) : Les requins blancs géants et les espèces préhistoriques peuvent mesurer de 6 à 15 m, les plus grands étant les requins préhistoriques. La seule différence existant entre ces monstres et leurs cousins plus petits est la capacité des premiers à avaler en entier de grands objets — proportionnellement aux autres facteurs que leur confère leur taille. Une créature gobée dispose de 6 rounds pour se libérer en attaquant. Si elle réussit à sortir (réduit le nombre de points de vie du requin à 0) dans cette limite, elle ne mourra pas. Chaque attaque venant de l'intérieur s'effectue avec un malus de -1 cumulatif par round, en ce qui concerne les dégâts ; ainsi les attaques survenant au premier round causent -1 points de dégâts, celles survenant au second -2, etc.

RHINOCEROS

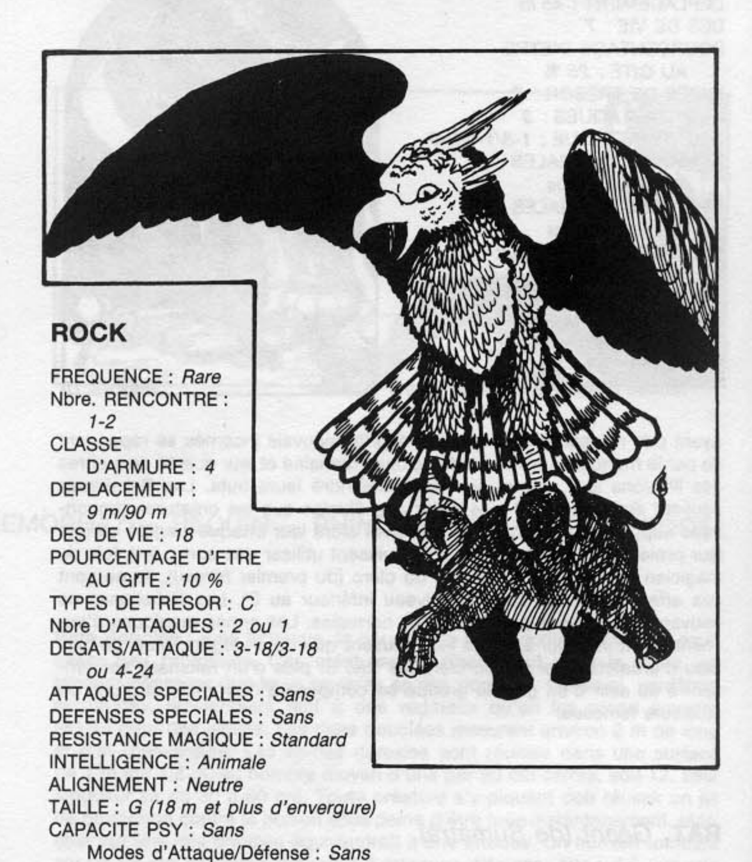
	Rhinocéros	Rhinocéros à fourrure
FREQUENCE :	*Commun*	*Commun*
Nbre. RENCONTRE :	*1-6*	*1-4*
CLASSE D'ARMURE :	*6*	*5*
DEPLACEMENT :	*36 m*	*36 m*
DES DE VIE :	*8-9*	*10*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*1*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*2-8/2-12*	*2-12*
ATTAQUES SPECIALES :	*Charge*	*Charge*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Animale*	*Animale*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*G*	*G*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*

Les **rhinocéros** sont des herbivores généralement agressifs. Certaines espèces le sont moins et fuient lorsqu'elles se sentent menacées, mais la plupart chargent. Les animaux possèdent une vue médiocre mais une ouïe et un odorat excellents. Si on en rencontre plus de la moitié du nombre maximum possible, 1 ou 2 seront des jeunes (à un stade de croissance variant entre 30 et 60 %).



Les rhinocéros à une corne ont 8 dés de vie et infligent 2-8 points de dégâts. Les rhinocéros à deux cornes possèdent 9 dés de vie et infligent des dégâts plus importants (2-12 points). Un rhinocéros chargeant inflige des dégâts doubles. Il piétinera tout adversaire se trouvant placé suffisamment bas. Le piétinement cause 2-8 points de dégâts par patte avant touchant sa cible.

Rhinocéros à Fourrure : Espèce colossale et très agressive peuplant les régions tempérées froides et sub-arctiques du Pleistocène, le rhinocéros à fourrure possède les caractéristiques générales de ses cousins modernes.



ROCK

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *9 m/90 m*
DES DE VIE : *18*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *2 ou 1*
DEGATS/ATTAQUE : *3-18/3-18 ou 4-24*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (18 m et plus d'envergure)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les rocks sont de grands oiseaux ressemblant un peu à des aigles. Ils habitent les plus hautes montagnes des régions chaudes. Leurs proies favorites sont des créatures de grande taille telles que bétail, chevaux ou éléphants. Le rock fond sur sa proie, la saisit entre ses serres puissantes et la porte jusqu'à son gîte. Si la créature résiste, le rock la frappe à l'aide de son bec, infligeant 4-24 points de dégâts par coup.

Le gîte d'un rock est un vaste nid fait d'arbres, de branches et de matériaux similaires. Son trésor y est dispersé car il n'y attache aucune valeur : il s'agit des restes de ses victimes.

Les rocks sont parfois apprivoisés et utilisés par des géants.

RODE-DESSUS

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1 (1-4)*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *3 m/27 m*
DES DE VIE : *10*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *50 %*
TYPES DE TRESOR : *C, Y*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (6 m d'envergure)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Le rôde-dessus est une créature carnivore ne vivant que dans des endroits souterrains. Si la pièce ou la caverne est de grande taille, elle peut en contenir jusqu'à 4, mais on n'en rencontre généralement qu'un seul. Un rode-dessus peut escalader lentement (3 m) les surfaces, ou bien utiliser un gaz qu'il génère et forme en poches autour de son corps. Ceci lui confère une flottabilité neutre. Il bat ensuite de ses appendices en forme d'ailes pour s'envoler.

Ces monstres surprennent leurs proies sur un résultat de 1-4 (sur 1d6). Dérangé, le rôde-dessus tombe du plafond, enserrant toutes les créatures se trouvant sous lui dans les plis épais de ses « ailes ». Cette constriction inflige 1-6 points de dégâts par round. Quoi qu'il arrive les victimes étoufferont en 2-5 rounds, à moins qu'elles ne réussissent à tuer le rôde-dessus, et ainsi à s'échapper. Inintelligent, ce monstre combattra jusqu'à la mort. Les créatures emprisonnées dans ses rets ne peuvent se battre, sauf si elles tenaient en main une arme courte et tranchante lorsque le monstre leur est tombé dessus.

Description : Cette bête terrible ressemble par certains côtés à une raie manta. La texture de son ventre grisâtre fait ressembler celui-ci à de la pierre. Le rôde-dessus s'attache généralement à un plafond où il est presque impossible à repérer (90 %) avant d'avoir été touché.*



SAHUAGIN — SALAMANDRE — SANGLIER — SANGSUE, GÉANTE — SATYRE — SCARABEE, GÉANT — SCORPION, GÉANT — SERPENT, GÉANT — SERVITEUR AERIEN — SHEDU — SORCIERE DES PROFONDEURS — SORCIERE DES TENEBRES — SPECTATEUR — SPECTRE — SPHINX — SPORE GAZEUSE — SQUELETTE — STRIGE — SYLPHE — SYLVANIEN

SAHUAGIN

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *20-80*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *36 m//72 m*
DES DE VIE : *2+2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *Individuels N ; I, O, P, Q (x10), X, Y au gîte*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M (G pour certains)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Parfois appelés « diables des mers » ou « hommes-diables des profondeurs », les sahuagins hantent des eaux chaudes et salées, à une profondeur variant de 100 à 1500 pieds. L'histoire de ces monstres et les légendes s'y rapportant seront contées plus loin. Les sahuagins sont des prédateurs féroces, menace constante pour toute forme de vie, car ils tuent aussi bien pour le plaisir que pour se nourrir. Ces créatures abhorrent l'eau douce. Elles n'aiment pas la lumière. Une violente lueur (comme celle provoquée par un sort de *lumière*) leur abîme les yeux. Voir les détails ci-dessous. Les sahuagins s'aventurent à la surface au cours des nuits sans lune pour piller les villages humains. Ils détestent jusqu'aux maléfiques ixitxachitls (voir ce mot) et n'ont pour tous amis que les requins.

La structure sociale des sahuagins repose sur un roi dont la cour se tient au sein d'une grande cité sous-marine, profondément enfouie sous les vagues. Le domaine de ce grand seigneur est divisé en 9 provinces, chacune dominée par un prince. Ceux-ci contrôlent les petits groupes de sahuagins demeurant dans leur fief. Cette organisation reflète celle des plans des enfers, car les sahuagins adorent les diables.

Un groupe de sahuagins sera toujours mené par un chef. Celui-ci disposera d'un lieutenant pour 10 membres présents au sein du groupe. Le chef possède 4 dés de vie + 4 points de vie. Les lieutenants ont chacun 3 dés de vie + 3 points de vie. Tous viennent s'ajouter au groupe.

Le gîte des sahuagins contiendra les individus supplémentaires suivants :

1 baron (6 dés de vie + 6 points de vie)
9 gardes (3 dés de vie + 3 points de vie)
30-120 femelles (2 dés de vie)
10-40 jeunes (1 dé de vie)
20-80 œufs

Il existe également une chance de 10 % par groupe de 10 sahuagins de rencontrer parmi eux un clerc (mauvais) et 1-4 prêtresses assistantes, car la vie religieuse de ces créatures est dominée par les femmes. Si le clerc femelle est présent, il sera de niveau 5 à 8, et ses acolytes de niveau 3 ou 4.

Un gîte de sahuagins contient toujours 2-8 requins. Les monstres peuvent faire obéir ces poissons à des ordres simples d'un ou deux mots.

Tout gîte de sahuagins a 5 % de chances d'être la place-forte d'un prince. Celui-ci possédera 8 dés de vie + 8 points de vie, 9 gardes ayant la force de chefs et disposera des services d'une grande prêtresse mauvaise de niveau 8, laquelle commandera à quatre femmes clercs de niveau 4. Le nombre de mâles, de femelles, de jeunes et d'œufs se trouvant dans le gîte d'un prince est le double de celui indiqué par les dés. 4-24 requins y seront toujours présents.

Les gîtes de sahuagins sont de véritables villes, ou villages, construits en pierre. Les bâtiments ont un toit en forme de dôme. Les algues et autres plantes marines poussant sur eux et les entourant les rendent difficiles à détecter.

Bien que ces créatures ne portent pas d'armure, leurs écailles sont très dures et leur confèrent une classe d'armure de 5. Les sahuagins se munissent d'un harnais pour transporter leurs armes et leurs objets personnels. Un groupe de ces monstres est typiquement armé de la manière suivante :

Lance de fantassin et dague	30 %
Trident, filet et dague	50 %
Arbalète lourde et dague	20 %

Les lances de fantassins ne sont utilisées que comme armes de combat rapproché. Les filets sont parés de dizaines d'hameçons, ce qui en rend l'évasion presque impossible aux créatures ne portant pas d'armure ou ne possédant pas une force de 16 ou plus, total nécessaire pour déchirer les mailles. Les filets sont remplacés par trois javelots lorsque le groupe est à terre. Les arbalètes ont une portée de 9 m maximum sous l'eau, une portée normale à l'air libre. Les filets sont utilisés pour immobiliser les victimes. Les tridents possèdent trois utilités : embrocher de petites proies, achever les prisonniers des filets et tenir à distance des adversaires menaçants.

Même sans armes, les sahuagins sont bien équipés pour l'attaque car leurs mains palmées possèdent de longues griffes effilées, pouvant infliger 1-2 points de vie par attaque. Ils peuvent se servir des deux mains simultanément. Leurs puissantes jambes sont également griffues. Un coup de pied, droit ou gauche, inflige 1-4 points de vie aux adversaires. La gueule des sahuagins est emplie de crocs. Une morsure cause 1-4 points de dégâts. Il est donc possible à un sahuagin désarmé d'attaquer de 3 à 5 fois au cours du même round, causant 1-2/1-2/1-4 et 1-4/1-4 s'il peut se servir de ses pieds.

L'ouïe et la vue de ces monstres sont particulièrement aiguisées. A une profondeur de 100 pieds (environ 30 m) sous l'eau, ils voient jusqu'à 90 m. Chaque fois qu'ils s'enfoncent de 100 pieds supplémentaires, leur vision est réduite de 3 m. Ainsi à une profondeur de 500 pieds, ils ne voient plus qu'à 78 m, à 1000 pieds 63 m, etc. Leur ouïe leur permet de détecter un choc métallique ou celui d'une rame frappant l'eau à une distance de 2 km. Néanmoins ils sont incapables de percevoir à moins de 72 m le son d'un corps en train de nager — ou bruit équivalent — bien qu'ils détectent toujours les chocs.

Les sahuagins parlent leur propre langue. Certains d'entre eux peuvent à l'évidence converser avec les ixitxachitls dans le langage de ces derniers.

Description : Le sahuagin moyen a le corps d'un vert noirâtre, s'éclaircissant sur le ventre. Ses nageoires sont noires. Les grands yeux sont d'un noir profond et luisant. Environ 1 sahuagin sur 216 est un mutant à quatre bras, lesquels sont tous utilisables. Ces spécimens sont généralement noirs, avec le ventre gris. Les femelles ne se distinguent des mâles que par leur plus petite taille. Les jeunes sont de coloration plus claire mais ils foncent et atteignent leur pleine maturité approximativement 1-2 mois après leur éclosion.

Histoire et Légendes : Les sahuagins sont entrés dans la chronique grâce à leur méchanceté, ayant de tous temps pillé la terre ferme, dévastant des côtes entières et, bien sûr, détruisant de nombreux vaisseaux. Leur origine exacte est inconnue. On suppose qu'ils ont été créés à partir d'une nation d'humains extrêmement mauvais, par les plus puissants des dieux loyaux mauvais, afin d'être sauvés lorsque le déluge s'abattit sur la terre. On dit cependant que d'après les tritons, les sahuagins sont cousins des elfes marins, et ont été enfantés par les elfes noirs.

Rares sont ceux qui ont survécu à la captivité chez les sahuagins, car les prisonniers sont généralement enfermés, torturés, puis dévorés. Les créatures capturées vivantes sont emmenées au gîte des sahuagins et jetées en cellule. Quoique les monstres soient capables de demeurer hors de l'eau pendant quatre heures (au plus), il n'y a pas d'air dans les centres de détention des villages typiques. Les villes commandées par des nobles comprennent par contre des quartiers réservés aux créatures du dessus. Les sahuagins réservent une partie de leurs prisonniers pour la torture et la distraction — souvent un combat à mort entre deux créatures différentes, au sein d'une arène. La plus grande partie des captifs sont simplement tués et mangés. Il est rare qu'un prisonnier s'échappe, quoique les sahuagins aiment à faire croire à certains qu'ils ont trouvé le chemin de la liberté. Ceux-là se retrouvent entourés au bout du compte par un groupe de gardes sadiques tandis qu'une colonne de requins se rue à la curée.

Les sahuagins sont cruels et brutaux, les plus forts rudoyant toujours les plus faibles. Tout individu blessé, infirme ou handicappé sera tué et dévoré par ces monstres cannibales. Les jeunes possédant des défauts subissent le même sort. Cette loi stricte a accouché d'une race forte et tout leader doit s'attendre à être défié. Les sahuagins ne cessent jamais de grandir, quoique lentement, la mort venant souvent les prendre avant que de longues années n'aient autorisé leur croissance excessive. Les leaders sont les plus grands et les plus forts. On raconte que les 9 princes des sahuagins appartiennent tous à l'espèce pourvue de quatre bras, ainsi que le roi. Quoi qu'il en soit le perdant d'un duel est indifféremment abattu — au cours du combat ou après celui-ci. Les duels se déroulent sans armes : seuls les crocs et les griffes sont autorisés.

Le roi est censé vivre dans une ville située au plus profond des eaux que peuvent habiter les sahuagins. On dit que cet endroit est construit dans un canyon sous-marin dont les deux faces abritent palais et bâtiments. Là existent 5000 de ces monstres, sans compter la suite du roi : reines, concubines, nobles, gardes, etc., lesquels sont, dit-on, au nombre de 1000 ou plus. Le roi des sahuagins a la réputation d'être colossal (10 dés de vie + 10 points de vie) et extrêmement maléfique. Il est toujours accompagné par 9 gardes nobles (6 dés de vie + 6) et par la grande prêtresse mauvaise de tous les sahuagins, elle-même possédant une suite de 9 clercs femelles de moindre importance.

SALAMANDRE



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-5*
CLASSE D'ARMURE : *5/3*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *7+7*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *75 %*
TYPES DE TRESOR : *F*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *selon l'arme/2-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Chaleur*
DEFENSES SPECIALES : *Arme +1 (ou +) pour toucher*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les salamandres sont des créatures natives du plan élémentaire du feu. Elles s'aventurent occasionnellement sur le plan matériel, à la poursuite de buts connus d'elles seules. Les salamandres détestent le froid, préférant des températures de 150 °C et plus. Elles ne peuvent supporter une ambiance plus fraîche que durant quelques heures. Leur gîte est généralement climatisé à 250 °C (au moins) ; les trésors qu'on y trouve sont donc de nature à supporter une telle chaleur.

La partie supérieure humanoïde de leur corps possède une classe d'armure de 5, la partie inférieure de 3.

Les salamandres attaquent généralement à l'aide d'une lance de fantassin métallique infligeant des dégâts de 1-6 points, plus autant pour la chaleur. Dans le même temps, elles peuvent frapper et s'enrouler autour d'un adversaire à l'aide de leur queue reptilienne. La victime reçoit alors 2-12 points de dégâts, plus une quantité égale provenant de la chaleur corporelle du monstre. Les créatures résistant au feu ne subiront pas les dégâts dus à la chaleur mais recevront néanmoins ceux causés par l'attaque normale.

Les salamandres ne peuvent être affectées que par les armes magiques, par les créatures de nature magique ou celles possédant une grande force. Elles sont immunisées contre toutes les attaques basées sur le feu. Les sorts de *sommeil, charme* et *paralysie* ne les affectent pas. Les attaques basées sur le froid leur infligent 1 point supplémentaire par dé de dégâts.

Description : la tête et le torse d'une salamandre sont cuivrés, abritant deux yeux jaunes et luisants. La partie inférieure du corps est d'un dégradé orange, s'achevant par un rouge terne à l'extrémité de la queue.

SANGLIER

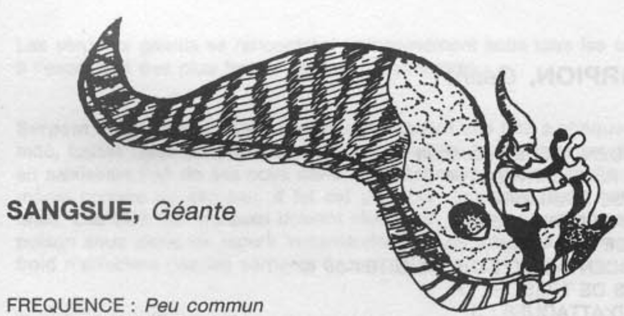
	Sauvage	Géant	Phacochère
FREQUENCE :	*Commun*	*Peu commun*	*Commun*
Nbre. RENCONTRE :	*1-12*	*2-8*	*1-6*
CLASSE D'ARMURE :	*7*	*6*	*7*
DEPLACEMENT :	*45 m*	*36 m*	*36 m*
DES DE VIE :	*3 + 3*	*7*	*3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*1*	*1*	*2*
DEGATS/ATTAQUE :	*3-12*	*3-18*	*2-8/2-8*
ATTAQUES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Semi-*	*Animale*	*Animale*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*M (1 m au garrot)*	*G (1,6 m au garrot)*	*M (80 cm au garrot)*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*

Ces créatures sont des omnivores porcins typiques. Seul le phacochère est confiné dans les climats chauds.

Sanglier Sauvage : Si on en rencontre plus d'un seul spécimen, les autres seront des laies (3 dés de vie, 2-8 points de dégâts/attaque), et des jeunes suivant une proportion de 4 pour 1. Ainsi dans le cas d'une harde comptant 12 individus, on trouvera 1 sanglier, 3 laies et 8 jeunes. Un sanglier se bat pendant 2-5 rounds après avoir vu son nombre de points de vie arriver entre 0 et -6. Il meurt immédiatement s'il est amené à -7.

Sanglier Géant (*Elothère*) : Cet ancêtre préhistorique du sanglier sauvage est également très agressif. Un groupe de 3 ou plus ne comprend des jeunes (2-6 dés de vie, 1-4/2-5/2-7/2-8/3-12 points de dégâts par attaque.) que dans 25 % des cas. Ils sont alors au nombre de 1-4 pour la totalité de la harde. Les sangliers et les laies sont de force égale et continuent à se battre durant 1-4 rounds après avoir vu leur nombre de points de vie arriver entre 0 et -10. Ils meurent immédiatement en atteignant -11 points de vie.

Phacochère : Ces animaux tropicaux ne sont agressifs que si leur territoire est menacé ou s'ils sont eux mêmes acculés, traqués. Ils effectuent deux attaques tranchantes à l'aide de leurs puissantes défenses. Les mâles et les femelles sont de force égale. Si on en rencontre 3-6, le groupe se compose d'un couple et de jeunes (1-2 dés de vie, 1-3/2-5 points de dégâts/attaque). Le phacochère continue à se battre pendant 1-2 rounds après avoir été amené entre 0 et -5 points de vie. Arrivé à -6, il meurt instantanément.



SANGSUE, *Géante*

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *4-16*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *9 m*
DES DE VIE : *1-4*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Succion du sang*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P à M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ne se rencontrant que dans les eaux fétides des marécages, les sangsues géantes sont une menace pour toute créature à sang chaud passant à leur portée (vitesse de déplacement 9 m). Ces horreurs attendent le passage de leur proie, dissimulées dans la boue ou la vase, puis frappent. La taille des sangsues géantes peut aller de 1 à 4 dés de vie ; on rencontre généralement des créatures de différentes tailles au sein d'un même groupe. L'attaque initiale permet à la sangsue de fixer sa bouche/ventouse à la peau de son adversaire. Au round suivant, et durant tous les rounds subséquents, elle sucera du sang — pour une valeur de 1 point par dé de vie en sa possession. La victime n'a que 1 % de chances de se rendre compte de l'attaque — sauf si elle sort de l'eau — car la salive des sangsues possède des propriétés anesthésiantes. La morsure et la perte de sang ne seront ressenties que lorsque la *faiblesse* (perte de 50 % des points de vie) prouvera à la victime qu'un phénomène anormal se produit. Les sangsues géantes sortent de l'eau pendant la nuit pour attaquer des proies se trouvant à moins de 9 m d'elles. On peut les tuer en les frappant ou en répandant sur elles une bonne quantité de sel. Il existe une probabilité de 50 % pour que la morsure d'une de ces créatures provoque une *maladie*, laquelle sera fatale en 2-5 semaines si elle n'est pas soignée.

SATYRE

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *54 m*
DES DE VIE : *5*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *I, S, X*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *50 %*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les satyres (ou faunes) n'habitent que des endroits sylvestres. Leur activité principale est la distraction : jouer de la flûte, batifoler, donner la chasse aux nymphes des bois, etc. Ils détestent cependant toute forme d'intrusion et chasseront les créatures venant les déranger. Il est parfois possible de s'attirer leurs bonnes grâces en leur offrant de l'excellent vin.

Les satyres attaquent généralement tête baissée, pour frapper leur adversaire à l'aide de leurs deux cornes aiguisées. Ils se servent parfois (20 %) d'armes magiques. Il est très probable qu'un satyre commencera par jouer un morceau sur sa flûte de Pan — instrument qu'eux seuls savent employer correctement. Cette musique permet au satyre de lancer un sort de *charme, sommeil* ou *épouvante* sur toutes les créatures se trouvant dans un rayon auditif de 18 m. Les victimes bénéficient d'un jet de protection contre la magie.

Dans un groupe, il est rare que plus d'un satyre possède une flûte. Si de belles femmes se trouvent parmi les aventuriers, la musique aura pour but de les charmer. Si l'intrus est relativement inoffensif, le satyre tentera de l'endormir avant de lui voler ses objets les plus précieux. Mais s'il s'agit d'un groupe puissant, l'*épouvante* sera de rigueur. Toute créature réussissant son jet de protection contre l'une quelconque de ces fonctions ne sera plus jamais affectée par la musique de la même flûte.

Les satyres se déplacent silencieusement et possèdent des sens aiguisés. Ils ne sont surpris que sur un 1 et leur habileté à se fondre à la végétation les rend indétectables à 90 % pour toute créature ne pouvant voir les objets cachés, ou invisibles.

Les satyres possèdent leur propre langue mais parlent également l'elfe (compréhensible uniquement par les elfes des bois) et le commun. S'ils habitent près de centaures, ils vivent généralement (80 %) en bonne entente et coopèrent avec eux, parlant également leur langage.

Description : la portion supérieure du corps d'un satyre est dotée une peau variant du cuivré au brun foncé. Les poils qui le recouvrent partout ailleurs sont bruns — rougeâtre, sombre ou moyen. Sabots et cornes sont noirs.

SCARABEE, *Géant*



	Aquatique	Bombardier	Cerf-volant
FREQUENCE :	*Commun*	*Commun*	*Commun*
Nbre. RENCONTRE :	*1-12*	*3-12*	*2-12*
CLASSE D'ARMURE :	*3*	*4*	*3*
DEPLACEMENT :	*9 m//36 m*	*27 m*	*18 m*
DES DE VIE :	*4*	*2 + 2*	*7*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*1*	*1*	*3*
DEGATS/ATTAQUE :	*3-18*	*2-12*	*4-16/1-10/ 1-10*
ATTAQUES SPECIALES :	*Sans*	*Nuage d'acide*	*Sans*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Nuage*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Non-*	*Non-*	*Non-*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*G (2 m)*	*M (1,3 m)*	*G (3,3 m)*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*

	Feu	Rhinocéros	Scolyte
FREQUENCE :	*Commun*	*Peu commun*	*Commun*
Nbre. RENCONTRE :	*3-12*	*1-6*	*3-18*
CLASSE D'ARMURE :	*4*	*2*	*3*
DEPLACEMENT :	*36 m*	*18 m*	*18 m*
DES DE VIE :	*1 + 2*	*12*	*5*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*	*40 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*	*C, R, S, T*
Nbre D'ATTAQUES :	*1*	*2*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*2-8*	*3-18/2-16*	*5-20*
ATTAQUES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Non-*	*Non-*	*Animale*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*P (80 cm)*	*G (4 m + corne)*	*G (3 m)*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*

Généralités : Tous les scarabées sont dénués d'intelligence et sans cesse affamés. Ils se nourrissent de virtuellement toutes les formes de matériaux organiques, y compris les autres espèces de scarabées. Ils tâtent leur nourriture à l'aide de leurs antennes ou de leurs palpes ; si la substance est organique, le scarabée s'attache alors à la saisir entre ses mandibules, la broyer et la dévorer. A cause du broyage consciencieux qu'ils effectuent, rien de ce qui a été mangé par un scarabée géant ne peut être rappelé à la vie — sauf par un souhait majeur. Les scarabées n'entendent ni ne voient très bien, s'appuyant principalement sur leurs sens du goût et du toucher.

Aquatique : Les scarabées géants aquatiques ne se trouvent que dans les eaux douces n'ayant pas plus de 10 m de profondeur. Voraces, ils attaquent virtuellement toute vie animale mais peuvent se repaître de presque n'importe quoi. Lents et maladroits sur la terre ferme, ils se déplacent très vite dans l'eau. Ils repèrent leur proie à l'odeur et aux vibrations qu'elle provoque.

Scarabée Bombardier : Ce scarabée se rencontre généralement dans des régions boisées. Il se nourrit principalement de restes et de charognes, dont il accumule de grands tas pour y pondre ses œufs. Il y a 50 % de chances par round pour que, attaqué ou effrayé, l'animal tourne le dos à son adversaire et relâche un nuage de 2,5 m de côté, de vapeurs acides, irritantes et rougeâtres provenant de son abdomen. Ce nuage inflige 3-12 points de dégâts à toute personne se trouvant prise à l'intérieur. De plus, le son provoqué par l'expulsion du gaz peut étourdir (20 %) les créatures douées du sens de l'ouïe se trouvant dans un rayon de 5 m. Il existe une chance égale pour que toutes les victimes non étourdies soient assourdies. L'étourdissement dure 2-8 rounds, plus une période de surdité égale après que la victime a repris ses esprits. L'assourdissement dure 2-12 rounds. Le scarabée bombardier peut relâcher son nuage de vapeur tous les trois rounds, mais jamais plus de deux fois en huit heures.

Cerf-Volant : Ces habitants des forêts sont friands de grains et autres pousses, aussi sont-ils parfois fort nuisibles car ils détruisent les récoltes. Comme les autres scarabées, ils possèdent une vue et une ouïe peu développées, mais combattent si on les attaque. Ils attaquent eux-mêmes s'ils rencontrent un matériau organique qu'ils considèrent comme de la nourriture. Les deux cornes du cerf-volant géant ne mesurent généralement pas moins de 2,5 m.

Scarabée de feu : Les plus petits des scarabées géants, les scarabées de feu, sont néanmoins capables d'infliger de sérieux dégâts à l'aide de leurs puissantes mandibules. On peut les trouver au-dessus ou au-dessous du sol. Ils sont principalement nocturnes. Les scarabées de feu possèdent deux glandes au-dessus des yeux, ainsi qu'une troisième à l'arrière de l'abdomen, toutes diffusant une lueur rouge. Pour cette raison ils sont fort recherchés par mineurs et aventuriers car cette luminosité persiste pendant 1-6 jours après que les glandes ont été arrachées à l'animal. Elle permet de voir dans un rayon de 3 m.

Scarabée Rhinocéros : Ces monstres peu communs habitent les jungles tropicales et sub-tropicales. Ils hantent ces régions à la recherche de fruits et de végétation, dévastant tout sur leur passage. La corne d'un scarabée rhinocéros géant atteint généralement les 2 m.

Scolyte : Ces scarabées se nourrissent principalement de bois vermoulu et autres matériaux organiques similaires. On les rencontre donc généralement au sein d'arbres de grande taille ou de complexes souterrains abandonnés. Dans ce dernier cas, ils font pousser pour se nourrir mousses, fongus et limons, amorçant cette culture sur différentes formes de végétaux pourrissants, de matières animales et de déchets. Individuellement, ces créatures ne sont guère plus intelligentes que les autres, mais on raconte qu'en groupe, elles atteignent une intelligence collective équivalant — pour la conscience de l'environnement et la capacité de raisonnement — à un cerveau humain.

SCORPION, *Géant*

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *5 + 5*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *50 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *1-10/1-10/1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Aiguillon venimeux*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les scorpions géants sont des prédateurs cruels qu'on rencontre communément, même en des endroits relativement froids comme les donjons, tant ces mutants possèdent une grande faculté d'adaptation. Ils attaquent en général toute créature passant à leur portée. Le monstre tente de saisir sa proie entre ses gigantesques pinces, tandis que sa queue segmentée fond en avant pour transpercer la victime et lui injecter du poison. Cette dernière attaque inflige 1-4 points de dégâts. Toute créature piquée doit réussir un jet de protection contre le poison sous peine de mourir immédiatement. Un scorpion géant peut affronter jusqu'à 3 adversaires à la fois. Il est à noter que s'il se pique accidentellement, le scorpion sera tué par son propre venin. Lorsqu'il a abattu une créature, il la tire jusque dans son gîte pour la dévorer.

SERPENT, *Géant*

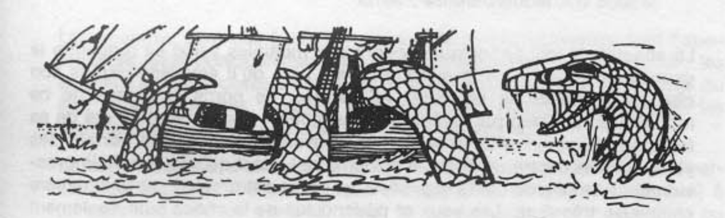
	A deux têtes	Constricteur	Cracheur	Mer	Venimeux
FREQUENCE :	Très rare	Peu commun	Rare	Peu commun	Peu commun
Nbre RENCONTRE :	1-3	1-2	1-4	1-8	1-6
CLASSE D'ARMURE :	3	5	5	5	5
DEPLACEMENT :	36 m	27 m	36 m	36 m	45 m
DES DE VIE :	6	6 + 1	4 + 2	8-10	4 + 2
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
TYPES DE TRESOR :	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans
Nbre D'ATTAQUES :	2	2	1	2	1
DEGATS/ATTAQUE :	1-3/1-3	1-4/2-8	1-3	1-6/3-18	1-3
ATTAQUES SPECIALES :	Poison	Constriction	Voir ci-dessous	Constriction	Poison
DEFENSES SPECIALES :	Voir ci-dessous	Sans	Sans	Sans	Sans
RESISTANCE MAGIQUE :	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
INTELLIGENCE :	Animale	Animale	Animale	Animale	Animale
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
TAILLE :	M	G	M	G	G
CAPACITE PSY :	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans
Modes d'Attaque/Défense :	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans

Les serpents géants se rencontrent communément sous tous les climats, à l'exception des plus froids. Tous sont carnivores.

Serpent à deux têtes : Ces monstres possèdent une tête à chaque extrémité, toutes deux pourvues de crochets à venin. La créature se déplace en saisissant l'un de ses cous dans ses mâchoires et en roulant sur elle-même comme un cerceau. Il lui est possible d'attaquer avec ses deux têtes. Les victimes mordues doivent réussir un jet de protection contre le poison sous peine de mourir instantanément. Les attaques basées sur le froid n'affectent pas les serpents à deux têtes.

Constricteur : Ces serpents se laissent généralement tomber d'une position élevée, saisissent leurs proies dans leurs anneaux, les mordent, puis les étouffent, leur infligeant 2-8 points de dégâts par round. Si plusieurs créatures de force importante (comme 4 humains possédant une force de 16 ou plus) saisissent la bête par la tête et la queue, elles peuvent desserrer ses anneaux en 2-5 rounds. Après s'être rassasié, le serpent s'endort pendant plusieurs jours.

Cracheur : Le serpent cracheur géant est un cousin de la variété venimeuse, pouvant cracher un jet de salive empoisonnée sur une unique créature, jusqu'à une distance de 9 m. La victime doit lancer un jet de protection contre le poison. Bien sûr la morsure de ces monstres est également venimeuse. Les cobras cracheurs géants en sont un bon exemple.



Serpent de Mer : Habitant uniquement les eaux tropicales, ces animaux marins n'attaquent que lorsqu'ils ont faim (20 % de chances). Dans le cas contraire ils ignorent toute autre créature, sauf s'ils sont dérangés. La morsure des serpents de mer est venimeuse. Les plus grands d'entre eux peuvent s'enrouler autour de petits vaisseaux et les broyer au rythme de 10 % de leur valeur totale par round.

Venimeux : Il n'est nul besoin de décrire ni de disserter longuement au sujet des serpents venimeux géants. Certaines variétés méritent cependant l'attention, leur venin étant si virulent que même en cas de réussite du jet de protection, la victime subit 3-18 points de dégâts.

SERVITEUR AERIEN

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *72 m*
DES DE VIE : *16*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *8-32*
ATTAQUES SPECIALES : *Surprend sur 1-4*
DEFENSES SPECIALES : *Ne peut être blessé que par des armes magiques*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (2,6 m)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Le serviteur aérien est une espèce semi-intelligente d'élémental d'air. On ne le rencontre généralement que lorsqu'il a été invoqué par un clerc, bien que ces créatures habitent les plans astral et éthéré et soient vaguement visibles lorsqu'on les y croise. En général un serviteur aérien est invisible. Ces monstres ne combattent pas pour eux-mêmes mais sont extrêmement forts et rapides. Ils peuvent porter des poids supérieurs à 10.000 pièces d'or. S'ils se saisissent d'une créature, celle-ci devra posséder une force de 18 pour avoir la moindre chance de se libérer. Cette chance est le pourcentage de points de force supérieurs à 18. Par exemple, un humain possédant une force de 18/50 a 50 % de chances de briser l'étreinte d'un serviteur aérien. Une force de 18/00 ou de 19 permet une évasion automatique. Les serviteurs aériens se déplacent deux fois plus vite que les chasseurs invisibles. Sur le plan matériel, ils obtiennent la surprise sur un résultat de 1-4 (sur 6). S'il lui est impossible d'accomplir sa mission, frustré, le serviteur aérien devient fou, retourne auprès du clerc qui l'a envoyé et attaque, comme un chasseur invisible de force doublée. Rencontré sur les plans astral ou éthéré, il attaque généralement de la même manière. Pour avoir des détails supplémentaires au sujet des serviteurs aériens, consulter le volume détaillant les sorts de clerc (Manuel des Joueurs.)

SHEDU

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *36 m/72 m*
DES DE VIE : *9 + 9*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *G*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : 1-6/1-6
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *25 %*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Loyal bon*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *70-100*
Modes d'Attaque/Défense : *Tous/tous*



Les shedus parcourent le monde, cherchant à promouvoir la loi et le bien, s'alliant à des créatures de même alignement dans le besoin. Bien qu'ils puissent attaquer à l'aide de leurs puissants sabots avant, il est plus probable qu'ils utilisent leurs capacités psioniques : 3 disciplines majeures et 5 mineures. Toutes ces capacités sont employées au 9e niveau. Les shedus peuvent devenir éthérés à volonté et fréquentent souvent les plans astral et éthéré. Ils possèdent leur propre langage et connaissent la plupart des idiomes humains ; doués d'une capacité de télépathie limitée, ils communiquent généralement par contact mental direct.

SORCIERE DES PROFONDEURS

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *C, Y*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *Dague*
ATTAQUES SPECIALES :
Regard mortel
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *50 %*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT :
Chaotique mauvais
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les sorcières des profondeurs vivent dans les bas-fonds des mers chaudes, envahis par la végétation. Une espèce très rare vit en eau douce. Ce sont des créatures solitaires qui détestent la beauté. Leurs gîtes sont généralement des endroits reculés et fort laids. La vision d'une sorcière des profondeurs est si éprouvante que toute créature posant les yeux sur l'une d'entre elles doit lancer un jet de protection contre la magie. En cas d'échec, affaiblie par la *terreur*, la victime perd immédiatement la moitié de sa force pour une période de 1-6 tours. De plus ce monstre a la possibilité de lancer un regard meurtrier, jusqu'à une distance de 9 m. Toute personne croisant ce regard mourra, à moins de réussir un jet de protection contre le poison. Une sorcière des profondeurs ne peut employer cette dernière arme que trois fois par jour. Toute victime de ces horreurs marines est promptement dévorée.

SORCIERE DES TENEBRES

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-12*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *65 %*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Neutre (mauvais)*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



La race des sorcières des ténèbres règne sur les plans circonvolutionnels d'Hadès. On les rencontre rarement en d'autres lieux. Dans leur propre pays, elles sont fort nombreuses mais n'apparaissent qu'individuellement sur le plan matériel — toujours sur la piste de personnes très mauvaises qu'elles tuent et ramènent en Hadès pour former une larve supplémentaire, ce qui est fort pratique pour démons et diables.

Si une sorcière des ténèbres découvre une personne mauvaise et égoïste, elle lance un puissant sort de *sommeil* affectant jusqu'aux humains de 12e niveau, à moins qu'ils ne réussissent un jet de protection contre la magie. La sorcière étrangle alors la victime endormie. Si le sort de *sommeil* ne donne pas l'effet escompté, la sorcière rend nuitamment visite à sa victime — sur le plan éthéré, s'introduit dans ses rêves afin de la rendre éthérée également, puis la chevauche jusqu'à l'aube. La victime ne peut se débarrasser elle-même de la sorcière et chaque chevauchée nocturne entraîne pour elle la perte permanente d'un point de constitution. Elle meurt lorsqu'elle atteint un score de constitution égal à 0. La sorcière retourne alors en Hadès, emportant avec elle l'âme larvesque.

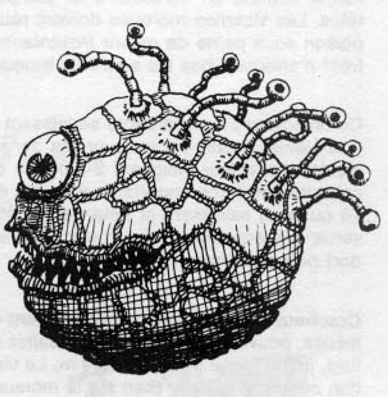
Les sorcières des ténèbres détestent le bien et attaqueront toute créature d'alignement bon si les probabilités de succès leur semblent favorables. Elles peuvent utiliser 3 fois par jour un sort de *projectile magique* causant 2-16 points de dégâts. Elles ont aussi la possibilité d'utiliser un *rayon d'affaiblissement* trois fois par jour. Comme noté précédemment, elles peuvent devenir éthérées à volonté. Les sorcières des ténèbres ont également le pouvoir de *percevoir l'alignement* d'une créature et de se *métamorphoser* à volonté. Poussée dans ses derniers retranchements, une sorcière des ténèbres peut tenter d'ouvrir un *seuil* par lequel sortira un démon de type I ou un diable barbu (50 %/50 %). La probabilité pour que le *seuil* s'ouvre effectivement est de 50 %. La sorcière déteste en arriver là car elle doit récompenser le diable ou le démon par une larve. Ces monstres sont totalement immunisés contre les sorts de *sommeil, charme, effroi,* ainsi que ceux basés sur le *feu* et le *froid.* Pour les blesser, il est nécessaire de posséder une arme d'argent, de fer ou pourvue d'un enchantement de +3 au moins.

Les sorcières des ténèbres sont capables de projeter astralement leur corps, mais ont besoin pour ce faire d'une amulette spéciale que forge chacune d'entre elles en Hadès. Si on la lui prend, la sorcière ne peut quitter le plan dans lequel elle se trouve au moment de la perte. L'amulette guérit les maladies que contracte son possesseur et confère un bonus de +2 sur tous les jets de protection. Néanmoins, entre les mains d'un personnage d'alignement bon, elle se désagrège au rythme de 10 % par utilisation et finit par disparaître.

Description : La sorcière des ténèbres possède une atroce pigmentation bleu-noir/violette, des cheveux noirs et des yeux rouges luisants. Les griffes qui arment ses mains et ses pieds sont d'un noir de jais.

SPECTATEUR

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *0/2/7*
DEPLACEMENT : *9 m*
DES DE VIE : *45-75 points de vie*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *80 %*
TYPES DE TRESOR : *I, S, T*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Magie*
DEFENSES SPECIALES :
Rayon anti-magique
RESISTANCE MAGIQUE :
Spéciale
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (1,3 à 2 m de diamètre)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Le spectateur (œil tyrannique, sphère aux multiples yeux) se rencontre la plupart du temps sous la surface du sol bien qu'il établisse parfois son gîte en des endroits sauvages et désolés. Le corps globuleux de ce monstre est soutenu par lévitation, aussi flotte-t-il lentement, au gré de sa fantaisie. Au sommet de la sphère se trouvent 10 pédoncules portant des yeux, en son centre un énorme onzième œil, ainsi qu'une gueule impressionnante emplie de dents aiguisées. Le corps est protégé par une matière chitineuse très dure. Les yeux et pédoncules de la chose sont également protégés, quoique moins bien (d'où des classes d'armure respectives de 2 et 7). Grâce à sa nature particulière, le spectateur peut supporter la perte de ses pédoncules : ces appendices ne sont pas comptabilisés dans son total de points de vie. Les pédoncules tranchés repoussent au rythme de 1 par semaine. Le corps du monstre peut encaisser les deux tiers des points de vie dont celui-ci dispose, le grand œil central un tiers. Exemple : le corps d'un spectateur possédant 45 points de vie pourra en encaisser 30 avant que le monstre ne soit tué ; le onzième œil pourra en encaisser 15 avant de cesser de fonctionner. Les pédoncules peuvent recevoir 8 à 12 points de dégâts avant d'être tranchés. Lorsqu'on frappe ces monstres, il convient de savoir où portent les coups. Le corps d'un spectateur représente 75 % de sa surface, l'œil central 10 %, les pédoncules 10 % et les petits yeux 5 %.

Les yeux : Les yeux d'un spectateur possèdent chacun une fonction différente. En général seul l'œil central plus 1-4 des yeux pédonculés ont la possibilité d'agir, en considérant que l'attaque se situe dans un arc de cercle de 90° devant le monstre. Si les adversaires se tiennent dans un arc de 180°, double le nombre de pédoncules pouvant agir. Triplez et quadruplez-le pour 270° et 360°, respectivement. Les adversaires situés au-dessus du monstre peuvent être attaqués par les 10 yeux pédonculés mais pas par l'œil central. Les fonctions de ces yeux sont :

1 Charme-Personnes
2 Charme-Monstres
3 Sommeil
4 Télékinésie (2500 po)
5 Rayon Chair-Pierre (portée 9 m)
6 Rayon Désintégrant (Portée 6 m)
7 Effroi (comme bâtonnet)
8 Ralentissement
9 Blessures Majeures (portée 15 m)
10 Rayon de la mort (portée 12 m)
11 Rayon anti-magique (portée 42 m)

Nature : le spectateur est haineux, agressif et avare. Il attaque en général à vue. S'il se trouve face à un groupe particulièrement puissant, il se peut (50 %) qu'il s'ouvre à la négociation — exigeant une rançon pour ne pas attaquer, ou en payant une pour ne pas être attaqué, selon la force du groupe. Les spectateurs parlent leur propre langue ainsi que celle commune aux créature d'alignement loyal mauvais.

SPECTRE



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *45 m/90 m*
DES DE VIE : *7 + 3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *20 %*
TYPES DE TRESOR : *Q (x3), X, Y*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Absorption d'énergie*
DEFENSES SPECIALES : *Arme +1 (ou plus) pour toucher*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les spectres sont des humains morts-vivants très puissants dont l'existence se situe principalement sur le plan matériel négatif. Ils hantent les endroits les plus désolés : tombes et donjons. Il détestent la lumière du jour et les créatures vivantes, la première les rendant impuissants, les secondes leur faisant prendre conscience de leur état.

Le contact glacial d'un spectre inflige 1-8 points de dégâts à son adversaire et absorbe 2 de ses niveaux d'énergie, ce dernier effet étant dû à la force négative du monstre. Ainsi un personnage de 11e niveau — ou une créature à 11 dés de vie — frappé par un spectre recevrait 1-8 points de dégâts et perdrait toutes les capacités correspondant à deux niveaux : Dés de vie, etc... Cette perte est permanente mais les personnages peuvent bien sûr retrouver leurs niveaux en recommençant à accumuler les points d'expérience. Certains sorts peuvent également les leur rendre.

Les spectres sont immunisés contre les sorts de *sommeil, charme, paralysie,* ainsi que contre ceux basés sur le *froid.* Le poison ou la paralysation ne les affectent pas. L'eau bénite leur inflige 2-8 points de dégâts par fiole pleine les touchant. Un sort de *rappel à la vie* détruit un spectre à moins que celui-ci ne réussisse un jet de protection contre la magie. Tout humain totalement privé de son énergie par l'un de ces monstres devient lui-même un spectre — de demi-force — sous le contrôle de son assassin.

SPHINX

	Andro-	Crio-	Gyno-	Hiéraco-
FREQUENCE :	*Très rare*	*Rare*	*Rare*	*Rare*
Nbre. RENCONTRE :	*1*	*1-4*	*1*	*1-6*
CLASSE D'ARMURE :	*−2*	*0*	*1*	*1*
DEPLACEMENT :	*54 m/90 m*	*36 m/72 m*	*45 m/72 m*	*27 m/108 m*
DES DE VIE :	*12*	*10*	*8*	*9*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*60 %*	*30 %*	*15 %*	*20 %*
TYPES DE TRESOR :	*U*	*F*	*R, X*	*E*
Nbre D'ATTAQUES :	*2*	*3*	*2*	*3*
DEGATS/ATTAQUE :	*2-12/2-12*	*2-8/2-8/3-18*	*2-8/2-8*	*2-8/2-8/1-10*
ATTAQUES SPECIALES :	*Voir ci-dessous*	*Sans*	*Voir ci-dessous*	*Sans*
DEFENSES SPECIALES :	*Sans*	*Sans*	*Sans*	*Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Exceptionnelle*	*Moyenne*	*Génie*	*Faible*
ALIGNEMENT :	*Chaotique bon*	*Neutre*	*Neutre*	*Chaotique mauvais*
TAILLE :	*G (2,6 m de haut)*	*G (2,5 m de haut)*	*G (2,3 m de haut)*	*G (2,3 m de haut)*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*	*Sans*	*Sans*

Les sphinx n'habitent que les climats chauds. Chaque espèce possède ses propres caractéristiques.

Andro : Le sphinx mâle — ou androsphinx — est une créature colossale et très puissante. Un androsphinx attaque à l'aide de ses deux pattes avant. Il lui est possible d'utiliser des sorts de clerc comme s'il était lui-même un clerc humain de 6e niveau. Généralement ces créatures fuient la compagnie des gynosphinx car ils n'apprécient guère l'alignement neutre ni l'intelligence supérieure des femelles. Ils parlent tous les langages particuliers aux sphinx, ainsi que la langue commune de l'humanité.

Trois fois par jour, un androsphinx peut émettre un rugissement assourdissant qui s'entend à plusieurs kilomètres. La créature doit être fâchée et excitée pour pousser le premier de ces rugissements, très en colère pour rugir à nouveau, et totalement folle de rage pour pousser le troisième. Le premier rugissement d'un androsphinx provoque chez toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 108 m l'*effroi* (comme par un bâtonnet). Les victimes doivent réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de s'enfuir terrorisées pendant 3 tours. Encore plus puissant, le deuxième rugissement oblige toutes les créatures se trouvant dans les 60 m à réussir un jet de protection contre la pétrification, sous peine d'être *paralysées* par la peur pendant 1-4 rounds. De plus toute créature se trouvant à moins de 9 m du sphinx sera assourdie pendant 2-12 rounds, à moins



d'être de taille égale ou supérieure à celle d'un ogre (ou de posséder des organes auditifs protégés). L'effet du troisième rugissement a une portée de 72 m. Toute créature se trouvant dans ce rayon perdra 2-8 points de force pour un nombre égal de rounds, à moins de réussir un jet de protection contre la magie. De plus, celles se trouvant dans un hémisphère de 9 m de rayon, centré sur la gueule du sphinx sont renversées, sauf si elles répondent aux conditions de taille citées plus haut. Les créatures renversées doivent lancer un jet de protection contre les souffles de dragon. Un échec signifie l'étourdissement durant 2-12 rounds. Les créatures n'ayant pas été renversées subissent 2-16 points de dégâts, à moins d'être léonines ou partiellement léonines. La force du troisième rugissement est telle qu'elle affecte également la pierre dans un rayon de 9 m. Sauf réussite d'un jet de protection contre la pétrification, celle-ci se fend.

Crio- : Le criosphinx est une créature à tête de bélier se rencontrant généralement dans les régions boisées. Ces créatures aiment les richesses et tentent toujours d'escroquer les voyageurs — une bonne rançon contre un passage en toute sécurité. Au cours d'un combat, ces sphinx attaquent soit à l'aide de leurs deux pattes avant, soit en frappant l'adversaire de leur tête cornue. Les criosphinx sont très attirés par les gynosphinx mais celles-ci les trouvent détestables. Ils parlent leur propre langue, celle des andro/gynosphinx et peuvent également converser avec les animaux.

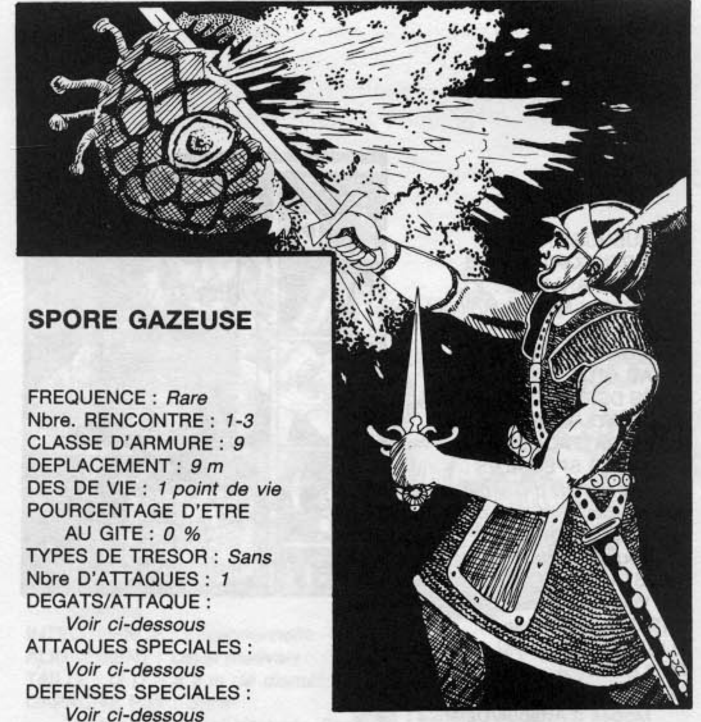


Gyno- : La gynosphinx est la contrepartie féminine de l'andro-sphinx. Ces créatures sont à la fois sages et savantes. Etant neutres et possédant un amour immodéré des joyaux et trésors similaires, elles n'aident les humains que si elles sont payées — quoiqu'elles acceptent parfois une rémunération sous forme de devinettes, poésie, prose, connaissances ou emplacement du repaire d'un androsphinx. Faute d'être payées, elles n'hésitent absolument pas à dévorer le ou les impertinents. Une fois par jour, une gynosphinx peut se servir des sorts suivants : *détection de la magie, lecture de la magie, lecture des langues, détection de l'invisible, localisation d'objets, dissipation de la magie, clairaudience, clairvoyance, désenvoûtement, mythomancie.* Elle a également la possibilité d'utiliser chacun des *symboles* une fois par semaine. Les gynosphinx parlent toutes les langues connues de leurs mâles.



Hiéraco- : Le shinx à tête de faucon — ou hiéracosphinx — est mauvais et rapace. On le trouve principalement dans les collines. Ces monstres se nourrissent de préférence de créatures à sang chaud, les humains étant leur plat favori. A chaque round, ils attaquent à l'aide de leurs pattes avant et de leur bec. Comme les autres sphinx, ils aiment beaucoup les trésors. On a déjà vu des hiéracosphinx servir de montures à certaines puissantes et maléfiques créatures.





SPORE GAZEUSE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *9 m*
DES DE VIE : *1 point de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *Voir ci-dessous*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : Standard
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

A toute distance supérieure à 3 m, une spore gazeuse a 90 % de chances d'être prise pour un spectateur. Même de près, la méprise a 25 % de chances de se produire car la spore possède un faux œil central ainsi que, à son sommet, des rhyzomes ressemblant beaucoup aux pédoncules de l'œil tyrannique. Frappée — même si elle ne reçoit qu'1 seul point de dégâts — la spore explose. Son contenu gazeux réagit violemment au contact de l'air et toute créature se trouvant dans un rayon de 6 m se voit infliger 6-36 points de dégâts (3-18 en cas de réussite d'un jet de protection contre les bâtonnets). Si la spore gazeuse entre en contact avec de la chair nue, elle injecte de minuscules rhyzomes dans la matière vivante et grandit dans le système de la victime en l'espace d'un round. La spore gazeuse meurt immédiatement. La victime doit recevoir dans les 24 heures un sort de *guérison des maladies* sous peine de mourir en donnant naissance à 2-8 spores gazeuses.

SQUELETTE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *3-30*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *1*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6*
ATTAQUES SPECIALES :
Sans
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE :
Voir ci-dessous
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les squelettes sont des morts-vivants animés par magie, enchantés par un puissant clerc ou magicien d'alignement mauvais. Ils obéissent aux ordres de leur maître — ceux-ci ne pouvant dépasser une douzaine de mots. On ne les rencontre que dans les endroits funéraires, dans les donjons ou autres lieux oubliés.

Au combat, le squelette utilise une arme mais quelle que soit celle-ci, les dégâts infligés sont toujours de 1-6 points de vie.

Les squelettes ne reçoivent que des dégâts diminués de moitié lorsqu'on les frappe avec des armes tranchantes (lances de fantassin, dagues, épées). Les armes contondantes — gourdins, masses, fléaux, etc. — leur infligent des dégâts normaux, de même que le feu. Ils sont immunisés contre les sorts de *sommeil, charme, paralysie,* ainsi que contre ceux basés sur le *froid.* L'eau bénite leur inflige 2-8 points de dégâts par fiole pleine les atteignant. Un squelette attaque jusqu'à ce qu'il soit détruit.

STRIGE

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *3-30*
CLASSE D'ARMURE : *8*
DEPLACEMENT : *9 m/54 m*
DES DE VIE : *1 + 1*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *60 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3*
ATTAQUES SPECIALES :
Succion de sang
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les striges ne se rencontrent que dans de sombres et denses forêts ou au sein de gîtes souterrains. Elles guettent les créatures à sang chaud, fondent sur elles et commencent à sucer leur sang dès qu'elles ont planté leur longue trompe aiguisée dans la chair.

Bien qu'elles ne possèdent que 1+1 dé de vie, les striges attaquent comme si elles en avaient 4. Leur trompe serpentine inflige 1-3 points de dégâts en pénétrant. Durant tous les rounds suivant cette pénétration, la strige absorbe le sang pour une valeur de 1-4 points de dégâts, jusqu'à un maximum de 12 points. Ensuite, gorgée de sang, elle s'envole pour aller digérer son repas. Le seul moyen de détacher une strige de sa proie est de la tuer.

Description : Les plumes d'une strige peuvent adopter une coloration variant entre le roux et l'ocre rouge. Ses yeux et ses pattes sont jaunâtres. Sa trompe, rose à l'extrémité, suit un dégradé de couleur l'amenant jusqu'au gris en sa base.



SYLPHE



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *36 m/108 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *Q (x10), X*
Nbre D'ATTAQUES : *0*
DEGATS/ATTAQUE : *0*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *50 %*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Neutre (bon)*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les sylphes sont de superbes créatures ressemblant aux nymphes. Elles n'habitent cependant que des endroits élevés. Elles aiment à se promener et il est peu probable de les rencontrer près de leur logis.

Parfois (20 %) les sylphes se prennent d'amitié pour des créatures d'alignement bon et leur apportent une certaine aide. Une sylphe possède les capacités d'un magicien de 7e niveau (4 sorts de 1er niveau, 3 de 2e, 2 de 3e et 1 de 4e par jour) ainsi que celles de devenir *invisible* à volonté et d'*invoquer un élémental de l'air* une fois par semaine.

Les sylphes parlent leur propre langue, ainsi que le commun.

SYLVANIEN



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-20*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *7-12*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *Q (x5), S*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16/3-18/4-24 (voir ci-dessous)*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Jamais surpris*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Chaotique bon*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les sylvaniens sont apparentés à la fois aux humains et aux arbres. Ils possèdent des caractéristiques des deux espèces. Vivant dans bois ou forêts, ils sont pratiquement indifférentiables des arbres. Ils détestent le mal et l'emploi abusif du feu. Si besoin est, les sylvaniens peuvent insuffler la vie aux arbres, leur permettant de se déplacer à une vitesse de 9 m par tour, et d'attaquer à la manière d'un sylvanien de taille maximale (2 attaques infligeant chacune 4-24 points de dégâts). Un sylvanien en colère doit se trouver à moins de 18 m d'un arbre normal pour le faire bouger. Un seul sylvanien ne peut animer qu'un ou deux arbres.

Etant donnée la structure de leur peau et de leur corps, les sylvaniens possèdent une classe d'armure excellente. Ils perdent néanmoins cette supériorité en face du feu. Toutes les attaques basées sur ce dernier bénéficient d'un bonus de +4 au toucher ; les dégâts sont majorés d'un point par dé ; enfin, les sylvaniens souffrent d'une pénalité de -4 sur leurs jets de protection contre de telles attaques.

Les sylvaniens de petite taille (de 4 à 5 m de haut) possèdent 7 ou 8 dés de vie et infligent de 2-16 points de dégâts/attaque. Ceux de taille moyenne (5,3 à 6,3 m) ont 9-10 dés de vie et causent 3-18 points. Ceux de grande taille (7 m et plus) possèdent 11-12 dés de vie et infligent 4-24 points de dégâts. Les sylvaniens et les arbres contrôlés par eux peuvent causer 1 point de dégâts structuraux à des fortifications (ceci prend en compte les deux attaques qu'il leur est possible d'effectuer), quelle que soit leur taille.

Le gîte d'un sylvanien est généralement une vaste caverne, masquée par de nombreux arbres et plantes. Les sylvaniens détestent profondément qu'on pénètre chez eux sans y avoir été invité.



TAUPE PSY — TAUREAU — TERTRE ERRANT — TIGRE — TIQUE, GÉANTE — TITAN — TORTUE, GÉANTE — TRAQUEUR GLUANT — TRITON — TROGLODYTE — TROLL — TROUPEAU D'ANIMAUX

TAUPE PSY



FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *3 m*
DES DE VIE : *1 point de vie*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *0*
DEGATS/ATTAQUE : *0*
ATTAQUES SPECIALES : *Psy seulement*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (10 cm de long)*
CAPACITE PSY : *121 points d'attaque*
Modes d'Attaque/Défense : *B/Sans*

Ces petits animaux ressemblant à des taupes, qui habitent aussi bien au-dessus que sous la surface du sol, sont attirés par les activités psys de toutes sortes — y compris les sorts dupliquant des effets psys. Lorsqu'une taupe psy se trouve à moins de 9 m d'une créature exerçant une telle activité, elle cherche à se repaître de l'énergie utilisée en « creusant un terrier » dans l'esprit de la victime. Ceci revient à une attaque par pression mentale, avec une force de 121 points. Ce « terrier » peut (20 % de chances par round) causer une maladie mentale permanente aux créatures dénuées de pouvoirs psys, employant simplement de l'énergie psy grâce à des sorts ou des objets. Cesser d'incanter ou d'utiliser l'objet magique entraîne la fin immédiate de l'attaque. Une créature possédant des pouvoirs psys doit sortir de la portée de la taupe ou bien la tuer pour la faire cesser de creuser.

TAUREAU

FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-20*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6*
ATTAQUES SPECIALES : *Charge*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (1,6 m au garrot)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Agressif et facilement irritable, le taureau est un dangereux adversaire. Approché à moins de 25 m, il a 75 % de chances d'attaquer. Un taureau qui charge inflige 3-12 points de dégâts au moment de l'impact plus 1-4 points dus au piétinement. Pour charger, le taureau doit parcourir au moins 9 m. Des animaux tels que le taureau sauvage ou l'auroch entrent dans cette catégorie générale. Lorsqu'on les rencontre au sein d'un troupeau, plusieurs taureaux se chargent de protéger les autres bêtes.

TERTRE ERRANT



FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *8-11*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR : *B, T, X*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16/2-16*
ATTAQUES SPECIALES :
Suffocation
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE :
Voir ci-dessous
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les tertres errants se rencontrent dans des marécages déserts ou des endroits souterrains humides. Ils sont omnivores, se nourrissant de toute matière vivante (à l'aide de leurs étranges branches et racines). Ils attaquent sans peur, frappant deux fois par round avec leurs membres grotesques. Si les deux attaques d'un tertre errant touchent un même adversaire, celui-ci est pris dans le corps vaseux de la créature et meurt de suffocation en 2-8 rounds, à moins que le monstre ne soit abattu avant.

Le cerveau d'un tertre errant se situe au sein de son torse, dont les épaisses couches fibreuses rendent difficile la pénétration de ce seul point vital. En fait, la plupart des coups ne lui causent que peu de dégâts (d'où sa classe d'armure de 0). Humide et visqueux, il est totalement insensible au feu. La foudre le fait grandir (ajouter 1 dé de vie). Compte tenu de sa nature végétale, le froid ne lui cause que demi-dégâts ou pas du tout. Toutes les armes n'infligent que demi-dégâts. Il lui est possible de s'aplatir, aussi les coups destinés à broyer n'ont-ils que peu d'effet sur lui. Les sorts affectant les plantes sont efficaces contre les tertres errants, de bons exemples en étant *contrôle des plantes* et *charme-plantes*.

Description : Ayant l'apparence d'un tas de végétation pourrie, le tertre errant est en fait une forme de vie végétale intelligente. Il mesure généralement entre 2 et 3 m de haut, pour 2 m de diamètre à sa base et 60 cm au sommet.

TIGRE

	Tigre	Dents de sabre (Smilodon)
FREQUENCE :	*Peu commun*	*Rare*
Nbre. RENCONTRE :	*1-4*	*1-2*
CLASSE D'ARMURE :	*6*	*6*
DEPLACEMENT :	*36 m*	*36 m*
DES DE VIE :	*5 + 5*	*7 + 2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*5 %*	*10 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*3*	*3*
DEGATS/ATTAQUE :	*2-5/2-5/1-10*	*2-5/2-5/2-12*
ATTAQUES SPECIALES :	*Pattes arrière pour 2-8/2-8*	*Pattes arrière pour 2-8/2-8*
DEFENSES SPECIALES :	*surpris seulement sur un 1*	*surpris seulement sur un 1*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Semi-*	*Animale*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*G*	*G*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*

Les **Tigres** étant d'excellents chasseurs et possédant une faculté d'adaptation exceptionnelle, on les rencontre aussi bien sous les climats tropicaux que dans les régions sub-arctiques. Ils chassent souvent par couples ou groupes familiaux. Ils grimpent bien, peuvent bondir jusqu'à 3 m en hauteur et 9 à 15 m en longueur lorsqu'ils attaquent. Leur gîte a 25 % de chances de receler 1-3 petits, lesquels n'ont aucune attaque effective et sont à un stade de maturité variant entre 30 et 60 %. Lorsque les deux pattes avant d'un tigre réussissent à toucher son adversaire au cours du même round, l'animal peut effectuer deux attaques supplémentaires avec les pattes arrière, chacune causant 2-8 points de dégâts.

Tigres à dents de sabre : Ces géants sont les prédateurs les plus agressifs et les plus redoutés de l'époque du Pleistocène. On les rencontre rarement ailleurs. Ils ne vivent que dans les régions chaudes mais se conforment pour le reste aux caractéristiques des tigres normaux. Leurs crocs de 15 cm de long infligent de terribles blessures. La taille de ces dents ainsi que la puissance de leurs mâchoires donnent aux tigres à dents de sabre un bonus de +2 sur tous les jets de toucher.

TIQUE, *Géante*

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *3-12*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *9 m*
DES DE VIE : *2-4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Succion de sang*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les tiques géantes se rencontrent dans les forêts ou, occasionnellement, au sein de grottes ou cavernes. Ces insectes tentent de se laisser tomber sur leur proie, d'insérer en elle leur trompe buccale et de lui sucer le sang. Un coup assené par une tique géante inflige 1-4 points de dégâts et signifie que le monstre s'est attaché. Durant chaque round subséquent, il draine du sang pour une valeur de 1-6 points de dégâts, jusqu'à satiété (soit une quantité de sang équivalente à son nombre de points de vie) moment auquel il se détache. Pour être détachée avant d'être rassasiée, une tique géante doit être tuée, sévèrement brûlée ou immergée dans l'eau. Toute créature mordue a 50 % de chances de contracter une maladie fatale, entraînant la mort au bout de 2-8 jours, à moins qu'un sort de *guérison des maladies* ne soit employé.

TITAN

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-2 (10 %)*
CLASSE D'ARMURE : *2 à -3*
DEPLACEMENT : *63 m ou 45 m*
DES DE VIE : *17-22*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR :
E, Q (x10), R
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *7-42/8-48*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *60 %*
INTELLIGENCE :
Génie à supra-génie
ALIGNEMENT : *Chaotique bon*
TAILLE : *G (6 m de haut et plus)*
CAPACITE PSY : *101 à 200*
Modes d'Attaque/Défense : *B, C, D, E/Spécial*

Les titans vivent généralement dans un plan situé au-dessus du plan matériel mais visitent parfois ce dernier durant des laps de temps variables. Ceux qui occupent le plan matériel pour une longue période acquièrent les trésors indiqués ci-dessus.

Pour déterminer la classe d'armure et le nombre de dés de vie d'un titan donné, lancez 1d6 : 1 = classe d'armure 2, 17 dés de vie ; 2 = 1 et 18 ; 3 = 0 et 19 ; 4 = -1 et 20 ; 5 = -2 et 21 ; 6 = -3 et 22. Ceux qui possèdent 21 ou 22 dés de vie infligent 8-48 points de dégâts/attaque.

Les titans peuvent *devenir invisibles* à volonté. Ils peuvent également *léviter* et/ou *devenir éthérés* deux fois par jour. Tous peuvent employer des sorts de magicien et de clerc du 4e, 5e, 6e et même 7e niveau. Pour déterminer de combien de niveaux de sorts dispose un titan donné, lancez 1d4 et ajoutez 3 au résultat. Un titan peut utiliser 2 sorts de chaque catégorie, dans chaque niveau de sorts disponible : ainsi le nombre minimum de sorts de magicien que possède un titan est 8. La même règle s'applique aux sorts de clerc — 2 de 1er niveau, 2 de 2e, 2 de 3e et 2 de 4e. (Si vous n'avez pas préparé de titans spécifiques, déterminez les sorts connus par ces créatures en les tirant aléatoirement sur les tables). Le sort de *protection contre le mal* des titans possède une force double de la normale en ce qui concerne les créatures loyales mauvaises.

Tous les titans possèdent au moins 8 capacités psy des types accessibles aux clercs. Lancez 2d6 et ajoutez 6 au résultat pour en déterminer le nombre total (ignorer la capacité de *lévitation*). Pour déterminer leur force psy, ajoutez 100 au résultat d'un dé de pourcentage. Les titans utilisent ces capacités au 7e niveau. Les attaques psy ne les affectent pas.

Les titans parlent leur propre langue ainsi que les six dialectes des races de géants. Ils comprennent aussi le commun et la langue des créatures chaotiques bonnes.

Grâce à une prédisposition particulière, les titans s'entendent fort bien avec les géants des tempêtes. Tout titan solitaire rencontré a 20 % de chances d'être accompagné par un géant des tempêtes.

Description : les titans ont une apparence très humaine mais sont tous très musclés et très beaux. Ils n'ont aucun système pileux facial. Leurs vêtements et armures rappellent le style grec.

TORTUE, GÉANTE

	mer, *géante*	*happante*
FREQUENCE :	*Peu commun*	*Peu commun*
Nbre. RENCONTRE :	*1-3*	*1-4*
CLASSE D'ARMURE :	*2/5*	*0/5*
DEPLACEMENT :	*3 m//45 m*	*9 m//6 m*
DES DE VIE :	*15*	*10*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE :	*0 %*	*0 %*
TYPES DE TRESOR :	*Sans*	*Sans*
Nbre D'ATTAQUES :	*1*	*1*
DEGATS/ATTAQUE :	*4-16*	*6-24*
ATTAQUES SPECIALES :	*Sans*	*Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES :	*Voir ci-dessous*	*Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE :	*Standard*	*Standard*
INTELLIGENCE :	*Non-*	*Non-*
ALIGNEMENT :	*Neutre*	*Neutre*
TAILLE :	*G*	*G*
CAPACITE PSY :	*Sans*	*Sans*
Modes d'Attaque/Défense :	*Sans*	*Sans*

Tortue de Mer Géante : Ces créatures marines fondamentalement non-agressives ne s'en battront pas moins avec férocité si on les effraie ou les menace. Si elles font surface sous un petit bateau, il est possible qu'elles le fassent chavirer. Les probabilités sont de 90 % pour une pirogue et de 10 % pour un vaisseau normal. La tête et les nageoires de ces animaux ont une classe d'armure de 5 mais peuvent être rétractées, ce qui leur confère alors une CA de 3.

Tortue Happante Géante : Grandement craintes pour leur appétit féroce et leur agressivité, les tortues happantes géantes se rencontrent dans les lacs et les grands fleuves. Elles rôdent près des berges ou au fond de l'eau, car elles nagent lentement. Elles demeurent immobiles (obtenant la surprise sur un résultat de 1-4 sur 1d6) puis détendent brusquement leur long cou (jusqu'à 3 m de long) pour happer leur proie. La tête et les membres de ces monstres possèdent une classe d'armure de 5. Rétractés, ils en obtiennent une de 2.

TRAQUEUR GLUANT

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *5*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *0*
DEGATS/ATTAQUE : *0*
ATTAQUES SPECIALES : *Paralysation*
DEFENSES SPECIALES : *Transparence*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (80 cm de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Ce monstre est transparent, ce qui le rend presque impossible à découvrir (5 % de chances de l'apercevoir). Il habite donjons et autres endroits ténébreux. Il n'attaque généralement (90 %) pas sa proie immédiatement mais la suit patiemment jusqu'à l'endroit où elle dort. Lorsqu'elle a sombré dans le sommeil, il se manifeste. Grâce à son corps semi-fluide, le traqueur gluant peut se couler dans des ouvertures telles qu'un trou de rat ou un grand jour sous une porte. L'attaque consiste en un contact avec la peau exposée de la proie. Les sécrétions du monstre paralysent la victime à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre la paralysie. Lorsque la victime est immobilisée, le traqueur absorbe en 6 tours tout le plasma que contient son corps.

TRITON

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *10-60*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *C, R, S, T, X*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *Selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
RESISTANCE MAGIQUE : *90 %*
INTELLIGENCE : *Haute, voire plus*
ALIGNEMENT : *Neutre (bon)*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Voir ci-dessous*
Modes d'Attaque/Défense : *Voir ci-dessous*

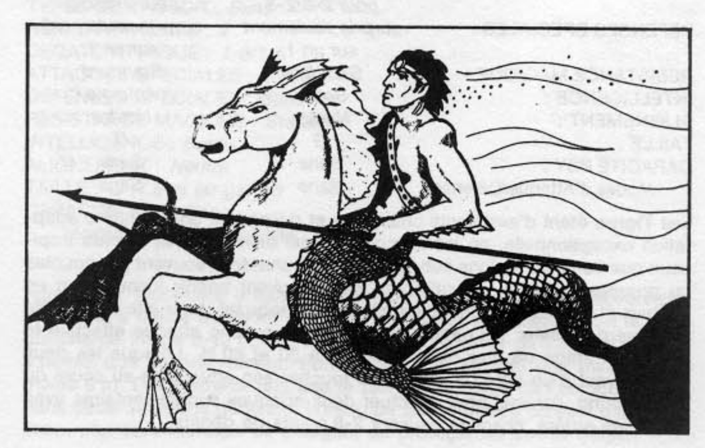
On raconte que les tritons sont des créatures venues du plan élémentaire de l'eau, qui se sont implantées sur le plan matériel dans un but encore ignoré de l'homme. Ce sont des habitants des mers, peuplant principalement des eaux chaudes, qu'elles soient profondes ou non. Ils s'aventurent rarement sur la terre ferme.

Dans tout groupe de 10 tritons rencontré se trouvera un individu supplémentaire exceptionnel, possédant 4-6 dés de vie. De même, tout groupe de 20 tritons en comptera un ayant 7-8 dés de vie. Le leader de tout groupe de 50 tritons ou plus possédera 9 dés de vie. Il existe 10 % de chances par 10 tritons présents pour que le groupe dispose également de 1-4 individus doués de capacités magiques, du 1er au 6e niveau.

Il est probable (90 %) que les tritons rencontrés soient montés, sur des hippocampes (65 %) ou des chevaux de mer géants (35 %).

Dans un gîte de tritons, on rencontrera toujours les individus supplémentaires suivants :

60 mâles
6 mâles exceptionnels à 4-6 dés de vie
3 mâles exceptionnels à 7-8 dés de vie
1 magicien de niveau 7-10
1 clerc de niveau 8-11
4 clercs de niveau 2-5
Des femelles en nombre égal à celui des mâles
Des jeunes en nombre égal à celui des mâles



On peut également y trouver (75 %) 2-12 lions de mer servant de gardes et d'animaux familiers. Un gîte de tritons est un palais sous-marin (80 %) ou une caverne sculptée (20 %).

En règle générale, seuls les tritons mâles partent au combat. Ils portent des armures d'écailles (lorica) qui leur confèrent une classe d'armure de 4. Les tritons montés portent de longues lances ou des tridents. L'armement typique d'un groupe de tritons est le suivant :

Arbalète lourde et dague	30 %
Epée et dague	10 %
Lance de fantassin et dague	20 %
Trident et dague	40 %

Les chefs des tritons portent des cornes faites à l'aide de conques qui, utilisées d'une manière bien précise, calment les eaux en furie. Ces instruments servent souvent à envoyer des signaux. Lorsqu'on en joue correctement, ils provoquent la venue de 5-20 hippocampes, 5-30 chevaux de mer géants ou 1-10 lions de mer. Les conques peuvent également terroriser les créatures marines possédant une intelligence animale ou inférieure. Faute de réussir un jet de protection contre la magie, avec une pénalité de -5, elles s'enfuient.

Dans tout groupe donné, il est possible de rencontrer des tritons doués de pouvoirs psy. 1 triton sur 10 a 5 % de chances d'être ainsi doté de capacités psy accessibles aux magiciens. Dans ce cas, lancez 1d12 pour en déterminer aléatoirement le nombre. Les modes d'attaque et de défense sont proportionnels au potentiel, aux capacités, etc...

Les tritons possèdent leur propre langue. Ils parlent également celles des elfes aquatiques et des locathahs.

Description : Les tritons ont une peau argentée qui se fond à des écailles bleu-argent au niveau des membres inférieurs. Leurs cheveux sont bleu-vert ou d'un bleu profond.

Histoire : On sait des tritons qu'ils servent le dieu Triton, mais le détail de leurs activités sur le plan matériel reste mystérieux. Ils se sont opposés aux sahuagins dans des batailles sans merci et combattent régulièrement ixitxachitls, koalinths et lacédons. Ils se montrent généralement amicaux envers les humains qui ne menacent pas leur société.

TROGLODYTE

FREQUENCE : *Commun*
Nbre. RENCONTRE : *10-100*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *15 %*
TYPES DE TRESOR : *A*
Nbre D'ATTAQUES : *3 ou 1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-3/1-3/2-5 ou selon l'arme*
ATTAQUES SPECIALES : *Odeur répugnante*
DEFENSES SPECIALES : Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les troglodytes forment une race d'humanoïdes reptiliens vivant en souterrains. Ils haïssent les humains : leur but est de massacrer tous ceux qu'ils rencontrent. Les troglodytes possèdent une excellente infravision (27 m).

Dans tout groupe de 10 troglodytes, on trouvera 1 leader mineur ayant 3 dés de vie. Dans tout groupe de 20, on trouvera également 2 leaders majeurs à 4 dés de vie. Si les troglodytes rencontrés sont au nombre de 60 ou plus, ils seront accompagnés d'un chef à 6 dés de vie et de 2-8 gardes à 3 chacun.

Le gîte typique d'une tribu de troglodytes est une grande grotte ou caverne pourvue de petites pièces adjacentes, dans lesquelles vivent les groupements familiaux. Un gîte contiendra un nombre de femelles égal à celui des mâles. Elles se battent comme des monstres à 1+1 dé de vie. On trouvera également des jeunes et des œufs mais ceux-ci n'ont pas la moindre importance.

Les troglodytes peuvent attaquer à l'aide de leurs dents et de leurs griffes, mais 50 % d'entre eux utilisent des armes. La moitié armée d'un groupe donné possédera l'équipement suivant :

Javelots (2)	25 %
Hache d'armes (en pierre)	10 %
Etoile du Matin (en pierre)	10 %
Epée	5 %

Les javelots des troglodytes sont de grandes fléchettes empennées possédant un bonus de +3 au toucher lorsqu'elles sont utilisées par des troglodytes. Ceux-ci ne portent pas d'armures.

Dans l'excitation d'un combat, les troglodytes émettent une sécrétion à l'odeur extrêmement répugnante pour les humains — y compris nains, elfes, gnomes, demi-elfes et petites-gens. Les créatures de ces catégories manquant leur jet de protection contre le poison sont affectées par la nausée, et perdent 1 point de force cumulatif par round pendant 1-6 rounds. Cette faiblesse se prolonge durant 10 rounds après la perte du dernier point.

Les troglodytes possèdent un pouvoir similaire à celui des caméléons, aussi peuvent-ils altérer la couleur de leur peau pour la rendre grise, brune ou verte. A moins d'être en colère et de sécréter leur puanteur, ils obtiennent donc la surprise sur un résultat de 1-4. Ils utilisent ce pouvoir pour se dissimuler lorsqu'un combat menace de tourner en leur défaveur.



TROLL

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre RENCONTRE : *1-12*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *6+6*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DEGATS/ATTAQUE : *5-8/5-8/2-12*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Régénération*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (3 m de haut et plus)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

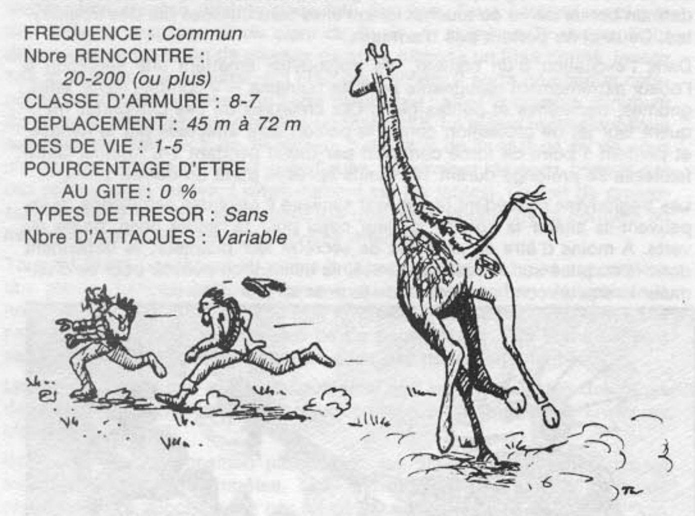
Les trolls sont d'horribles carnivores se rencontrant sous presque tous les climats. La plupart des créatures les craignent car ils ne connaissent pas la peur et attaquent sans répit. Ils sont doués d'une très grande force, d'un odorat aiguisé et possèdent une excellente infravision (27 m).

Un troll attaque à l'aide de ses pattes avant griffues et de ses crocs aiguisés. Il lui est possible de combattre 3 adversaires à la fois. 3 rounds après avoir été blessé, un troll commence à se *régénérer*. Cette régénération lui rend 3 points de vie par round ; elle permet le réattachement des membres sectionnés. Ceux-ci possèdent de plus la possibilité de continuer à frapper, même une fois détachés du corps ; une main peut griffer ou étrangler, une tête mordre, etc. Un démembrement total ne tuera pas un troll car ses différents morceaux ramperont les uns vers les autres pour se réassembler ; le monstre se relèvera alors, prêt à continuer le combat. Pour tuer un troll, il est nécessaire de le brûler ou de l'immerger dans l'acide. Toute partie du corps tranchée doit être traitée de la même manière, sous peine de créer un corps complet en 3-18 rounds.

Description : La peau d'un troll est d'un vert-mousse répugnant, ou verte tachetée de gris, voire d'un gris putride. Les excroissances grouillantes lui tenant lieu de cheveux sont d'un noir verdâtre ou gris-fer. Les yeux d'un troll se parent du noir le plus terne qui soit.

TROUPEAU D'ANIMAUX

FREQUENCE : *Commun*
Nbre RENCONTRE :
20-200 (ou plus)
CLASSE D'ARMURE : *8-7*
DEPLACEMENT : *45 m à 72 m*
DES DE VIE : *1-5*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *Variable*



DEGATS/ATTAQUE : *Variables*
ATTAQUES SPECIALES : *Piétinement*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P, M ou G*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les troupeaux d'animaux vivent sous tous les climats — bœufs musqués et rennes au pôle Nord, girafes et antilopes à l'équateur. Les plus petits animaux ne possèdent qu'un dé de vie, les plus grands cinq. Les attaques sont fonction du mode de défense de l'animal (cornes, coups de tête, sabots, vol). Les dégâts dépendent du mode de défense (d'attaque) ainsi que de la taille/force des animaux concernés. Les troupeaux d'animaux n'étant pas agressifs, ils s'enfuient devant ce qui représente pour eux la plus grande menace contre leur sécurité. Tout humain ou humanoïde, de taille humaine ou inférieure, est piétiné à mort s'il se trouve sur le chemin d'un troupeau en fuite.



VAMPIRE — VASE GRISE — VER CHAROGNARD — VER POURPRE — VER PUTRIDE

VAMPIRE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *1*
DEPLACEMENT : *36 m/54 m*
DES DE VIE : *8 + 3*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *25 %*
TYPES DE TRESOR : *F*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *5-10*
ATTAQUES SPECIALES :
Absorption d'énergie
DEFENSES SPECIALES : *Arme +1 ou plus pour toucher*
RESISTANCE MAGIQUE :
Voir ci-dessous
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT :
Chaotique mauvais
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les plus redoutés des morts-vivants chaotiques mauvais sont les nocturnes vampires. Durant les heures de jour, ces créatures doivent se reposer dans un cercueil ou réceptacle similaire, sauf si elles se trouvent bien au-dessous de la surface du sol. Même dans ce dernier cas, il leur faut parfois rechercher ce repos car leur puissance est restaurée par le contact avec la terre de leur tombe. Comme tous les morts-vivants, les vampires existent sur deux plans à la fois — en l'occurence le matériel et le matériel négatif. Il possèdent une force de 18/76.

Si un vampire réussit à frapper un adversaire, son coup inflige 5-10 points de dégâts, tandis que sa puissante force négative absorbe deux niveaux d'énergie de la victime — et les dés de vie, niveaux de capacités, d'attaque etc. correspondants.

Les vampires ne sont blessés que par les armes magiques. Ils se régénèrent à la vitesse de 3 points de vie par round. Amenés à 0 points de vie en cours de combat, un vampire n'est pas tué mais forcé en *forme gazeuse*. Il doit alors retourner à son cercueil dans les 12 tours, s'y reposer 8 heures, puis reformer un corps physique.

Les sorts de *sommeil, charme et paralysie* n'affectent pas ces monstres, non plus que le poison ou la paralysie. Les sorts basés sur le *froid* ou *l'électricité* ne leur infligent que des dégâts diminués de moitié.

Un vampire peut *prendre la forme gazeuse* à volonté. Il lui est de même possible de s'*hétéromorpher* en une grande chauve-souris chaque fois qu'il le désire — d'où la vitesse de déplacement en vol indiquée ci-dessus. S'il regarde une personne dans les yeux, celle-ci sera *charmée*, à moins de réussir un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de -2. Les créatures charmées agissent comme si elles étaient sous l'effet d'un sort de *charme-personnes*. Tous les vampires possèdent également la capacité d'*invoquer* des créatures pour les aider : en souterrains, il s'agira généralement de 10-100 rats ou chauves-souris (ces dernières se contentant de gêner et d'obscurcir la vue des adversaires, sans attaquer physiquement) ; en extérieurs, le vampire invoquera typiquement 3-18 loups. Ces créatures arrivent au bout de 2-12 rounds.

Les vampires reculent devant l'ail, les miroirs et la croix (et autres symboles saints d'alignement loyal bon) si ces objets leur sont présentés avec audace. Il est néanmoins à noter qu'aucune de ces défenses ne les fait fuir, ni ne les blesse. Dans le cas de l'ail, le vampire hésitera durant 1-4 rounds avant d'attaquer ; un miroir ou un symbole saint amènera le vampire à se placer de manière à ce que ledit objet ne se trouve pas entre lui et sa victime potentielle — à moins qu'il ne charge une de ses créatures d'enlever cet obstacle dont la puissance le tient à distance. Il faut souligner que les symboles d'alignement loyal bon, tels la croix, sont efficaces contre tous les vampires, quel que soit le passé religieux de ceux-ci au cours de leur existence humaine.

Un vampire peut être abattu par l'un des moyens suivants : l'exposition directe à la lumière du soleil tue la créature en 1 tour, et la prive immédiatement de toute puissance. Un vampire immergé dans de l'eau courante pendant 3 rounds est tué. Il perd 1/3 de ses points de vie par round d'immersion. Si on enfonce un pieu de bois dans le cœur d'un vampire, celui-ci est tué, mais seulement tant que le pieu demeure en place ; pour finir l'ouvrage, il est nécessaire de trancher la tête du vampire et d'emplir sa bouche de rameaux bénis.

L'eau bénite inflige à un vampire 2-7 points de dégâts par fiole pleine le frappant.

Tout humain ou humanoïde dont un vampire absorbe la totalité de l'énergie vitale devient un vampire de force appropriée, sous le contrôle de son meurtrier. Cette transformation se produit 1 jour après l'inhumation de la créature, mais si et seulement si elle est enterrée. Il est donc possible de rencontrer un vampire-voleur, clerc (chaotique mauvais en forme de vampire, bien sûr), etc. Si le vampire originel est abattu, les créatures qu'il contrôlait retrouvent leur libre arbitre — mais demeurent des vampires.

Les vampires orientaux sont invisibles. Cela leur confère tous les bénéfices de l'invisibilité, y compris la pénalité de -2 au toucher dont souffrent tous les adversaires ne pouvant voir les objets invisibles. Ces vampires ne peuvent par contre *charmer*, pas plus qu'il ne leur est possible de *prendre la forme gazeuse* à volonté.

VASE GRISE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *8*
DEPLACEMENT : *3 m*
DES DE VIE : *3 + 3*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE :
Voir ci-dessous
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M à G*
CAPACITE PSY : *21-121*
Modes d'Attaque/Défense : *E/Sans*

La vase grise est une horreur visqueuse vivant en souterrains. Elle ressemble beaucoup à de la pierre humide ou à des dépôts sédimentaires comme ceux rencontrés dans les grottes.

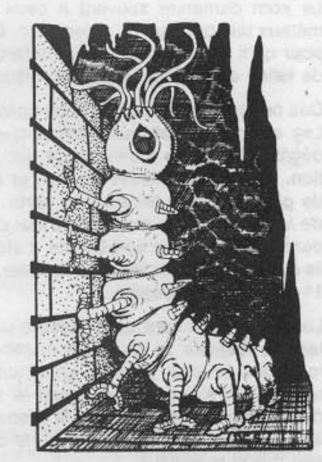
Cette créature corrode le métal à la même vitesse qu'un pudding noir (voir ce mot). Ainsi une cotte de mailles sera rongée en un seul round. Ses acides ne détruisent ni la pierre, ni le bois. Les sorts ne font aucun mal à ce monstre qui est par ailleurs insensible à la chaleur et au froid. La foudre inflige par contre des dégâts normaux aux vases grises, ainsi que les coups donnés avec des armes. Il est cependant à noter que ces dernières peuvent se corroder et se briser. Les vases grises, lorsqu'elles attaquent, frappent à la manière des serpents.

Les spécimens de grande taille (plus de 18 points de vie) sont plus grands qu'un homme adulte. Certains (plus de 21 points de vie) mesurent 1 m de largeur et 4 m de long, pour seulement 15 à 20 cm d'épaisseur.

Chez les individus exceptionnellement grands, une certaine intelligence s'est développée. De plus ils possèdent une capacité psy latente. Si des pouvoirs psys sont utilisés à moins de 18 m d'eux, ils préparent une suffocation psychique de 21 à 121 points de force d'attaque psy, la dirigeant contre tout individu utilisant des capacités psys et se trouvant à portée. Après avoir ainsi frappé, la vase grise peut à son tour être attaquée grâce aux pouvoirs psys.

VER CHAROGNARD

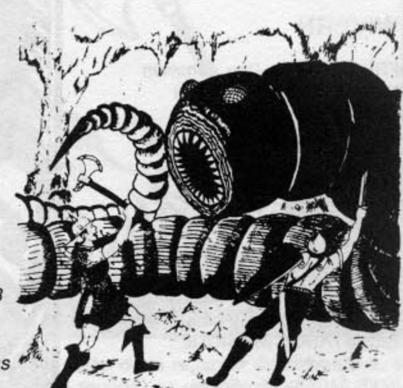
FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *3/7*
DEPLACEMENT : *36 m*
DES DE VIE : *3 + 1*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *50 %*
TYPES DE TRESOR : *B*
Nbre D'ATTAQUES : *8*
DEGATS/ATTAQUE : *Paralysie*
ATTAQUES SPECIALES :
Comme ci-dessus
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (3 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les vers charognards ressemblent fortement à un croisement entre un ver des moissons géant et un gigantesque céphalopode. On les rencontre généralement en souterrains. Comme son nom l'indique, ce monstre est un charognard, mais cela ne l'empêche pas d'attaquer les créatures vivantes avec agressivité — ce qui lui procure une réserve de cadavres dont il se nourrit ou au sein desquels il pond ses œufs. La tête du monstre est bien protégée mais son corps ne possède qu'une classe d'armure de 7. Malgré sa masse, le ver charognard se déplace rapidement sur ses multiples pattes — parcourant aussi bien les murs et les plafonds que les sols : toutes ses pattes sont en effet équipées de griffes aiguisées qui lui permettent de s'accrocher. La tête est dotée de 8 tentacules qui fouettent les proies : chacun, long de 60 cm, sécrète une substance gluante qui, lorsqu'elle est fraîche, paralyse les adversaires (sauf jet de protection réussi contre la paralysie). Compte tenu du nombre de leurs tentacules, donc des multiples chances d'être paralysé, ces monstres sont fort redoutés.

VER POURPRE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *15*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR :
B, Q (x5), X
Nbre D'ATTAQUES : *1 et 1*
DEGATS/ATTAQUE : *2-24/2-8*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (15 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*



Les vers pourpres creusent de profonds terriers dans la terre, à la recherche constante de nourriture. Ils ressentent les vibrations à une distance de 18 m et se précipitent alors à l'attaque. On ne rencontre généralement que des spécimens adultes : 2,6 à 3 m de diamètre, 12 à 15 m de long. En sortant de l'œuf, les jeunes mesurent 30 cm de diamètre et environ 2 m de long, une couvée typique en comptant 10-20, chacun possédant 1 dé de vie + 4 points. Ces vers retournent en leur gîte pour se reposer et y rejeter les matières indigestes telles que métaux ou cristaux minéraux.

L'attaque d'un ver pourpre est une morsure (2-24 points de dégâts). S'il obtient sur son dé de toucher un chiffre supérieur de 20 % au minimum requis (soit 4 unités) ou un score de 100 % (un 20 sur le dé), le ver a englouti sa victime. Un ver pourpre adulte peut avaler une créature mesurant jusqu'à 2,6 m de haut et 2 m de large — ou vice versa. Toute créature avalée meurt en 6 rounds. Le ver digère son repas en 12 tours. Passée cette limite, la créature avalée est totalement détruite et ne peut plus être rappelée à la vie. Il est néanmoins à noter qu'elle peut tenter de se frayer un passage pour sortir de l'estomac du monstre. La classe d'armure interne du ver est de 9, mais pour chaque round passé au sein de l'estomac, la victime soustrait un point cumulatif des dégâts infligés par son attaque — soit 1 au premier round, 2 au second, 3 au troisième, etc.

Le ver pourpre possède de plus un dard venimeux au bout de la queue. Cette arme n'est toutefois utilisée que pour défendre les arrières, ou bien quand le ver s'oppose à de grands ou nombreux adversaires, dans un lieu assez vaste pour le lui permettre. Le dard inflige 2-8 points de dégâts et son venin tue toute créature manquant un jet de protection contre le poison.

Ver Tacheté : Le ver tacheté est une variété aquatique du ver pourpre. Il habite des bas-fonds boueux mais fait surface pour chasser. Il possède pour le reste toutes les caractéristiques de son cousin pourpre.

VER PUTRIDE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *5-20*
CLASSE D'ARMURE : *9*
DEPLACEMENT : *3 m*
DES DE VIE : *1 point de vie*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *0*
DEGATS/ATTAQUE : *0*
ATTAQUES SPECIALES :
Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les vers putrides se rencontrent parfois dans des tas d'ordures ou d'excréments. On les trouve rarement sur les plafonds, murs ou sols. Ces petites créatures s'enfoncent cruellement dans toute chair vivante les touchant, car cela constitue leur repas favori. La victime doit immédiatement appliquer une flamme sur la blessure (1-6 points de dégâts par application) ou bien se faire lancer un sort de *guérison des maladies*, faute de quoi les vers putrides s'enfoncent jusqu'au cœur et tuent leur hôte en l'espace de 1-3 tours.



WIVERN



WIVERN

FREQUENCE : *Peu commun*
Nbre. RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DEPLACEMENT : *18 m/72 m*
DES DE VIE : *7 + 7*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *30 %*
TYPES DE TRESOR : *E*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *2-16/1-6*
ATTAQUES SPECIALES : *Poison*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Neutre (mauvais)*
TAILLE : *G (12 m de long)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les wiverns sont des parents lointains des dragons. Ils habitent également les endroits aimés de ces derniers — forêts denses, vastes cavernes et ainsi de suite. Assez stupides mais très agressifs, les wiverns attaquent toujours à vue.

Un wivern mord (2-16) et frappe à l'aide de sa queue pourvue d'un dard. Il peut diriger ces attaques contre deux adversaires différents ou contre le même. Toute créature frappée par la queue doit réussir un jet de protection contre le poison sous peine de mourir. Même si la victime échappe à l'empoisonnement, elle subit 1-6 points de dégâts. Il est à noter que la queue est très longue, très maniable, ce qui lui permet de passer facilement au-dessus du wivern pour venir frapper un adversaire se trouvant devant celui-ci.

Description : La couleur des wiverns varie entre le brun sombre et le gris. Leurs yeux sont rouges ou oranges.



XORN



XORN

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *-2*
DEPLACEMENT : *27 m*
DES DE VIE : *7 + 7*
POURCENTAGE D'ETRE
AU GITE : *40 %*
TYPES DE TRESOR :
O, P, Q (x5), X,
Nbre D'ATTAQUES : *4*
DEGATS/ATTAQUE :
1-3 (x3), 6-24
ATTAQUES SPECIALES :
Surprend sur 1-5
DEFENSES SPECIALES :
Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE :
Standard
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M (1,6 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les xorns sont des créatures du plan élémentaire de la terre qui, en de rares occasions, habitent pour un temps le plan matériel. En ce cas, ils choisissent des endroits souterrains très profonds. Les xorns se nourrissent de certains minéraux rares qui sont l'objet de leur quête sur le plan matériel.

Les mâchoires d'un xorn sont très puissantes. La créature se fondant dans la pierre — autant par sa couleur et son apparence que par capacité physique — elle a de grandes chances de surprendre tout autre être vivant. Le xorn demande souvent à ceux qu'il rencontre un tribut payable en métaux tels que cuivre, argent, etc. Devant un refus il y a 90 % de chances pour qu'il prenne le métal par la force. Il est capable de sentir la présence de telles substances à 6 m de distance.

Ces créatures sont immunisées contre les sorts basés sur le *feu* et le *froid*. Les attaques électriques, telles que la *foudre*, ne leur infligent que des dégâts réduits de moitié, voire aucun s'ils réussissent leur jet de protection. Ils sont repoussés de 9 m et étourdis pendant 1 round par un sort de *glissement de terrain*. Les sorts *transmutation de la pierre en chair* ou *de la pierre en boue* ramènent leur classe d'armure à une valeur de 8 pendant 1 round et les empêchent d'attaquer durant cette même période (car ils doivent réajuster leurs molécules). Un sort de *passe-murailles* leur inflige 11-20 points de dégâts.

Lorsqu'un xorn sent que l'issue d'un combat est incertaine, il cesse d'attaquer, réajuste sa structure moléculaire et s'enfonce dans la substance rocheuse la plus proche (généralement le sol) pour s'échapper. Ceci requiert un round, après lequel le xorn peut progresser à sa vitesse de déplacement normale dans la pierre, la terre ou autres substances similaires. Frappé par un sort de *porte de phase* alors qu'il se trouve dans cet état, un xorn est tué.





YETI



YETI

FREQUENCE : *Très rare*
Nbre. RENCONTRE : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DEPLACEMENT : *45 m*
DES DE VIE : *4 + 4*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *10 %*
TYPES DE TRESOR : *D*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSES SPECIALES : *Immunisé contre le froid*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (2,6 m de haut)*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

N'habitant que les régions glaciales, les yétis ne se trouvent que rarement sur la route des humains à sang chaud. Ceux qui ont le malheur de rencontrer ces monstres ont peu de chances de vivre pour le raconter car les yétis apprécient beaucoup la chair humaine.

Les yétis attaquent à l'aide de leurs membres antérieurs pourvus de fortes griffes. Si pour l'une ou l'autre de ces attaques, le yéti obtient un 20 sur son dé de toucher, cela signifie qu'il a saisi son adversaire et l'a serré contre lui, lui infligeant 2-16 points de dégâts supplémentaires. De plus, si la créature surprend son adversaire, celui-ci doit réussir un jet de protection contre la paralysie, sous peine de la regarder dans les yeux. Il reste alors figé de terreur pendant 3 rounds, ce qui permet au yéti de le frapper automatiquement deux fois et de l'étreindre.

A plus de 3-9 m de leur proie, les yétis sont presque invisibles (pour chaque niveau d'expérience supérieur au premier, ajoutez 5 % de chances d'apercevoir un yéti à une distance normale ; ex : un personnage de niveau 2 a 5 % de chances de réussir.)

Etant adaptés aux climats froids, les yétis sont très vulnérables au feu. Les attaques basées sur celui-ci et sur la chaleur leur infligent 50 % de dégâts supplémentaires, par rapport à la normale.

Rencontrés dans leur gîte, ils seront parfois (30 %) accompagnés de 1-3 femelles. Si c'est le cas, on y trouvera peut-être également (15 %) 2-5 jeunes.

Description : Ces créatures massives (150 kg et plus) sont recouvertes de longs poils blancs. Leurs yeux sont bleu-pâle ou presque dénués de couleur. Leurs dents et griffes ont la teinte de l'ivoire.



ZOMBIE

ZOMBIE

FREQUENCE : *Rare*
Nbre. RENCONTRE : *3-24*
CLASSE D'ARMURE : *8*
DEPLACEMENT : *18 m*
DES DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : *0 %*
TYPES DE TRESOR : *Sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-8*
ATTAQUES SPECIALES : *Sans*
DEFENSES SPECIALES : *Sans*
RESISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Non-*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITE PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/Défense : *Sans*

Les zombies sont des cadavres animés, des morts-vivants contrôlés par les clercs ou magiciens mauvais leur ayant rendu ce semblant d'existence. Ces créatures obéissent à des ordres de difficulté et de longueur limitées (au maximum une douzaine de mots) — qu'on les leur donne sur le moment ou bien à l'avance. On trouve généralement les zombies près des cimetières, dans les donjons, ou autres charniers.

Les zombies sont très lents. Ils n'ont jamais l'initiative mais infligent toujours 1-8 points de dégâts lorsqu'ils touchent leur cible. Ils combattent jusqu'à complète destruction et seul un clerc peut les faire fuir.

Les sorts de *sommeil, charme, paralysie,* ainsi que ceux basés sur le *froid* ne les affectent pas. L'eau bénite leur inflige 2-8 points de dégâts par fiole pleine les frappant.



APPENDICE

TYPES DE TRÉSORS

Type de trésor	1 000's de cuivre	1 000's d'argent	1 000's d'électrum	1 000's d'or	100's de platine	Gemmes	Pièces d'orfèvrerie	Cartes ou magie
A	1-6 : 25 %	1-6 : 30 %	1-6 : 35 %	1-10 : 40 %	1-4 : 25 %	4-40 : 60 %	3-30 : 50 %	3 quelconques : 30 %
B	1-8 : 50 %	1-6 : 25 %	1-4 : 25 %	1-3 : 25 %	Sans	1-8 : 30 %	1-4 : 20 %	Epée, armure ou arme diverse : 10 %
C	1-12 : 20 %	1-6 : 30 %	1-4 : 10 %	Sans	Sans	1-6 : 25 %	1-3 : 20 %	2 quelconques : 10 %
D	1-8 : 10 %	1-12 : 15 %	1-8 : 15 %	1-6 : 50 %	Sans	1-10 : 30 %	1-6 : 25 %	2 quelconques plus une potion : 15 %
E	1-10 : 5 %	1-12 : 25 %	1-6 : 25 %	1-8 : 25 %	Sans	1-12 : 15 %	1-8 : 10 %	3 quelconques plus un parchemin : 25 %
F	Sans	1-20 : 10 %	1-12 : 15 %	1-10 : 40 %	1-8 : 35 %	3-30 : 20 %	1-10 : 10 %	3 quelconques à l'exception d'épées et armes diverses, plus une potion et un parchemin : 30 %
G	Sans	Sans	Sans	10-40 : 50 %	1-20 : 50 %	5-20 : 30 %	1-10 : 25 %	4 quelconques plus un parchemin : 35 %
H	5-30 : 25 %	1-100 : 40 %	10-40 : 40 %	10-60 : 55 %	5-50 : 25 %	1-100 : 50 %	10-40 : 50 %	4 quelconques plus une potion et un parchemin : 15 %
I	Sans	Sans	Sans	Sans	3-18 : 30 %	2-20 : 55 %	1-12 : 50 %	1 quelconque : 15 %
J	3-24 pièces par individu	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans
K	Sans	3-18 pièces par individu	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans
L	Sans	Sans	2-12 pièces par individu	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans
M	Sans	Sans	Sans	2-8 pièces par individu	Sans	Sans	Sans	Sans
N	Sans	Sans	Sans	Sans	1-6 pièces par individu	Sans	Sans	Sans
O	1-4 : 25 %	1-3 : 20 %	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans
P	Sans	1-6 : 30 %	1-2 : 25 %	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans
Q	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	1-4 : 50 %	Sans	Sans
R	Sans	Sans	Sans	2-8 : 40 %	10-60 : 50 %	4-32 : 55 %	1-12 : 45 %	Sans
S	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	2-8 potions : 40 %
T	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	1-4 parchemins : 50 %
U	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	10-80 : 90 %	5-30 : 80 %	1 de chaque type de magie à l'exception des potions et des parchemins : 70 %
V	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	2 de chaque type de magie à l'exception des potions et des parchemins : 85 %
W	Sans	Sans	Sans	5-30 : 60 %	1-8 : 15 %	10-80 : 60 %	5-40 : 50 %	1 carte : 55 %
X	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	1 magie diverse plus 1 potion : 60 %
Y	Sans	Sans	Sans	2-12 : 70 %	Sans	Sans	Sans	Sans
Z	1-3 : 20 %	1-4 : 25 %	1-4 : 25 %	1-4 : 30 %	1-6 : 30 %	10-60 : 55 %	5-30 : 50 %	3 magies quelconques : 30 %

INDEX

A

Aigle géant 5
Algue étrangleuse 5
Ame en peine 6
Anguille 6
des algues 6
électrique 6
géante 6
Anhkheg 6
Araignée 7
aquatique 7
éclipsante 7
énorme 7
géante 7
grande 7
Attrapeur 7

B

Babouin 8
Baleine 8
Barracuda 8
Basilic 8
Belette géante 9
Bélier géant 9
Bétail sauvage 9
Bête éclipsante 9
Blaireau 10
Brochet géant 10
Buffle 10
Bulette 10

C

Calmar géant 11
Castor géant 11
Catoblépas 12
Centaure 12
Cerf 12
géant 12
Chacal 12
Chacal-garou 13
Chameau sauvage 13
Chasseur invisible 13
Cherche-oreilles 14
Cheval de mer géant 14
Chèvre géante 14
Chien 14
de guerre 14
sauvage 14
Chien esquiveur 15
Chimère 15
Coatl 15
Cockatrice 15
Crabe géant 16
Crapaud géant 16
des glaces 16
géant 16
venimeux 16
Criard 16
Crocodile 16
normal 16
géant 17
Cube gélatineux 17

D

Dauphin 17
Démon 17
amulettes démoniaques 18
Démogorgon 18
Juiblex 18
Manes 19
Orcus 19
succube 20
type 1 20
type 2 20
type 3 20
type 4 21
type 5 21
type 6 21
Yeenoghu 22
Dévoreur d'intellect 22
Diable 22
Asmodée 23
Baalzebul 23
diable barbelé 24
diable cornu 24
diable des glaces 24
diable des profondeurs 24
diable osseux 25
Dispater 25
erinyes 25
Géryon 26
lémure 26
Diablotin 26
Dinosaure 27
Anatosaurus 27
Ankylosaurus 27
Antrodemus 27
Apatosaurus 27
Archelon Ischyras 28
Baluchitérium 28
Bec-tranchant 28
Brachiosaurus 28
Camarasaurus 28
Ceratosaurus 28
Cetiausorus 29
Dinichtys 29
Diplodocus 29
Elasmosaurus 29
Gorgosaurus 29
Iguanodon 29
Lambéosaurus 30
Mammouth 30
Mastodonte 30
Mégacéros 30
Megalosaurus 30
Monoclonius 31
Mosasaurus 31
Paleoscincus 31
Pentaceratops 31
Plateosaurus 31
Plesiosaurus 31
Pteranodon 32
Stegosaurus 32
Styracosaurus 32
Teratosaurus 32
Titanothère 32
Triceratops 32
Tyrannosaurus Rex 33
Djinn 33
Doppleganger 33
Dragon 34
d'airain 35
d'argent 35
blanc 36
bleu 36
de bronze 36
chromatique 37
de cuivre 37
noir 38
d'or 38
de platine 38
rouge 39
vert 39
Dragonne 39
Dragon tortue 39
Dryade 40

E

Ecrevisse géante 40
Efrit 40
Elémental 40
d'air 41
d'eau 41
de feu 41
de terre 42
Eléphant 42
d'Afrique 42
d'Asie 42
Elfe 42
aquatique 43
des bois 43
gris 43
noir 44
demi-elfe 44
Enlaceur 44
Esprit des eaux 44
Esprit follet 44
Esprit hurleur 45
Ettin 45

F

Fantôme 45
Farfadet 46
Feu-follet 46
Flagelleur mental 46
Fongus violet 47
Fourmi géante 47

G

Gargouille 48
Géant 48
des collines 48
du feu 48
du froid 49
des nuages 49
des pierres 49
des tempêtes 50
Gelée ocre 50
Génie des eaux 50
Ghast 51
Glouton 51
Gnoll 51
Gnome 52
Gobelin 52
Goblours 53
Golem 53
d'argile 53
de chair 54
de fer 54
de pierre 54
Gorgone 55
Gorille 55
Gorille carnivore 55
Goule 56
lacédon 56
géante 56
Grenouille géante 56
tueuse 56
venimeuse 56
Griffon 56
Guêpe géante 57

H

Harpie 57
Hibou géant 57
Hippocampe 58
Hippogriffe 58
Hippopotame 58
Hobgobelin 58
Homme-lézard 59
Homme-poisson 60
Hommes 60
bandit (brigand) 60
berserker 61
boucanier (pirate) 61
derviche (nomade) 62
homme des cavernes (tribus) 62
marchand 63
pèlerin 64
Homoncule 64
Hydre 64
de Lerne 65
pyrohydre 65
Hyène 65
géante 65

I

Ixitxachitl 65

J

Jaguar 65

K

Ki-rin 66
Kobold 66

L

Lamie 67
Lammasu 67
Lamproie 67
normale 67
géante 67
Larve 67
Léopard 68
Leucrotta 68
Lézard 68
cornu 68
de feu 68
géant 68
souterrain 68
Liche 69
Licorne 69
Limace géante 70
Limon vert 70
Lion 70
Lion 71
des montagnes 71
tacheté 71
Lion de mer 71
Locathah 71
Loup 72
Loup 71
des glaces 71
géant (worg) 72
Loutre géante 72
Lutin 72
Lycanthrope 72
Loup-garou 72
ours-garou 73
rat-garou 73
sanglier-garou 73
tigre-garou 74
Lynx géant 74

M

Maître des vents 75
Mange-pensées 75
Manticore 75
Méduse 75
Mille-pattes géant 76
Mimique 76
Minotaure 76
Moisissure 76
brune 77
jaune 77
Molosse satanique 77
Momie 77
Monstre rouilleur 78
Monstre su 78
Morkoth 78
Mule 78

N

Naga 79
aquatique 79
esprit 79
gardien 79
Nain 79
Nécrophage 80
Néo-otyugh 80
Nymphe 80

O

Œil flottant 81
Œil des profondeurs 81
Ogre 82
Ogre mage 82
Oiseau coureur 82
Ombre 83
Ombre des roches 83
Orque 83
demi-orque 84
Orphie géante 84
Otyugh 84
Ours 85
brun 85
des cavernes 85
noir 85
Ours-hibou 85

P

Palefroi de la nuit 85
Parasite cérébral 85
Pégase 86
Perceur 86
Péryton 86
Petite-gens 86
Physalie géante 87
Pieuvre géante 87
Pixie 88
Poisson-scorpion 88
Porc-épic géant 88
Pseudo-dragon 89
Pudding noir 89
Putois géant 89

Q

Quasit 90

R

Raie 90
bouclée 90
manta 90
pastenague 91
Rakshasa 91
Rat géant 91
Rémorhaz 91
Requin 92
normal 92
géant 92
Rhinocéros 92
normal 92
à fourrure 92
Rock 92
Rode-dessus 93

S

Sahaguin 93
Salamandre 94
Sanglier 94
géant 95
sauvage 95
phacochère 95
Sangsue géante 95
Satyre 95
Scarabée 95
aquatique 96
bombardier 96
cerf-volant 96
de feu 96
rhinocéros 96
scolyte 96
Scorpion géant 96
Serpent géant 97
constrictor 97
cracheur 97
de mer 97
à deux têtes 97
venimeux 97
Serviteur aérien 97
Shedu 97
Sorcière des profondeurs 98
Sorcière des ténèbres 98
Spectateur 98
Spectre 99
Sphinx 99
andro- 99
crio- 100
gyno- 100
hiéraco- 100
Spore gazeuse 100
Squelette 101
Strige 101
Sylphe 101
Sylvanien 102

T

Taupe psy 102
Taureau 102
Tertre errant 103
Tigre 103
normal 103
à dent de sabre 103
Tique géante 103
Titan 103
Tortue géante 104
de mer 104
happante 104
Traqueur gluant 104
Triton 104
Troglodyte 105
Troll 105
Troupeau d'animaux 106

V

Vampire 106
Vase grise 107
Ver charognard 107
Ver pourpre 107
Ver putride 107

W

Wivern 108

X

Xorn 108

Y

Yéti 109

Z

Zombie 109

TSR, Inc.™
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION



MANUEL DES MONSTRES

« Toutes les informations dont vous avez besoin pour peupler votre univers et vos campagnes de créatures fabuleuses sont renfermées dans cet ouvrage. »

Tapies entre les pages de ce tome, les créatures qui rendirent célèbre AD&D vous guettent. Elfes, nains, dragons, orques, fantômes ou loups-garous n'attendent pour revenir à la vie qu'une seule chose : que vous tourniez ces pages.
Pour chaque monstre vous trouverez caractéristiques exhaustives, attaques et défenses spéciales, résistance magique et description détaillée.
Un ouvrage de référence indispensable !

TSR Inc.
P.O. Box 756
Lake Geneva, WI
WI 53147

par Transecom S.A.
Parc d'activités, Les Doucettes
Avenue des Morillons
95140 Garges-lès-Gonesse